
GUÍA COMPLETA PARA SOBREVIVIR EN EL GRAN JUEGO DE ZOMBIS DE CAPCOM >>DEAD RISING
OCTUBRE 2006
168
SUPERJUEGOS xtreme
2,50 €
CANARIAS: 2,65 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
xtreme
DRAGON BALL
CANIS CANEM EDIT
BULLWORTH ACADEMY
LA VUELTA AL COLE NUNCA FUE TAN DURA
PLAYSTATION 2
Wii
¡¡A LA VENTA EL 8 DE DICIEMBRE POR 249 EUROS!!
TE CONTAMOS TODO SOBRE EL LANZAMIENTO EN ESPAÑA DE LA CONSOLA DE NINTENDO
RULE OF ROSE
UNA AVENTURA SENSUAL, CRUEL Y DIFERENTE
...Y ADEMÁS
CALL OF DUTY 3 FINAL FANTASY VII DIRGE OF CERBERUS MOTO GP DESTROY ALL HUMANS! 2
SCARFACE SPLINTER CELL DOUBLE AGENT F.E.A.R. GUITAR HERO II KILLZONE LIBERATION...
00168
8 420565 037006



Touch! Generations

Nuevas formas de jugar para todos



A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

WWW.TOUCHGENERATIONS.COM

42 Juegos de Siempre. 29 DE SEPTIEMBRE.





Los clásicos siempre permanecen. Los mejores juegos de mesa y de salón para disfrutar solo o con amigos compartiendo una única tarjeta de juego. También podrás competir contra otros jugadores del mundo a través de la función "descarga DS" y jugar Wi-Fi. 42 juegos de siempre para llevar contigo.

English Training. 13 DE OCTUBRE.





How to improve your english?, refresca tu inglés y mejora tu pronunciación y ortografía de la forma más fácil. English Training puntúa tu pronunciación a través de su micrófono y te dicta ejercicios a medida para resolver en la pantalla táctil. Entrena para conseguir tu mejor nivel de inglés.

Brain Training. DISPONIBLE.



Reta a tu cerebro antes de que sea tarde. Rejuvenece tu mente y pon en forma tus neuronas a través de diversos juegos mentales. Descubre cuántos años tiene tu cerebro.

Animal Crossing. DISPONIBLE.



Personaliza tu mundo en tiempo real. Podrás recorrer todo el mundo de Animal Crossing a través del modo Wi-Fi. Traspasa la pantalla y entra en la comunidad virtual que ha hecho historia.

Big Brain Academy. DISPONIBLE.



Pon a trabajar tu materia gris. Cinco categorías de juego en las que tendrás que responder lo más rápido posible y donde serás evaluado en función del tiempo de reacción y respuesta acertada.

Tetris DS. DISPONIBLE.



El juego que ha encajado durante décadas. Tetris siempre vuelve. Pon en su sitio a jugadores de todo el mundo y compite con ellos a través de su modo Wi-Fi.

*Las fechas de lanzamiento no son las definitivas y pueden variar.

NINTENDO DS™

SUMARIO Nº168

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

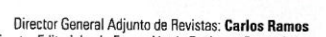
Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactores Jefe: **Bruno Sol Nieto** y **Pedro Berruezo**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **J. L. López Ibáñez, Ángel Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, David Castaño, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Marta Peirano**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**


UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado) Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

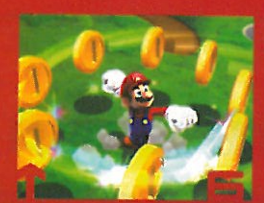
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: IMC International Magazine Company, Eliane de Viry, Paris, Tel.: 33153648887, Fax: 33145002581. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Sun. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Nintendo Wii

Supernena viajó hasta Londres para asistir a la presentación oficial en Europa de Wii. La consola de Nintendo estará a la venta antes de que termine el año.

Games Convention 06

Nos desplazamos hasta Leipzig para informarte a fondo sobre la feria europea del videojuego. Las consolas de nueva generación fueron las protagonistas del evento.





Diversión sin violencia gratuita

¿Quién no sintió la tentación de gastarle un bromazo a su profesor? ¿De hacer reír a mandíbula batiente a un compañero en medio de la clase? ¿De colar una pelotilla de papel en la oreja del empollón de turno? ¿O de colocar una chincheta en la silla de algún incauto que había ido al servicio? Si perteneces a la mayoría, y aún no has tenido la oportunidad de desquitarte, Rockstar ha ideado el método ideal para desfogar toda tu furia adolescente sin traspasar las fronteras de tu televisor. Bajo el título de Canis Canem Edit (antes Bully), ha creado un simulador de estudiante en el que vas a poder hacer alguna que otra gamberrada, pero si te pillan, serás castigado. Y no debes dejar de lado obligaciones como asistir a clase...

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

06> Nintendo Wii
16> Call Of Duty 3
18> Games Convention 06

SÚPER NUEVO

24> Canis Canem Edit
28> GTA Vice City Stories
30> Pro Evolution Soccer 6
32> EPDP: Scarface TWIY
34> Destroy All Humans! 2
35> F.E.A.R.
36> Guitar Hero II
37> Final Armada
38> Dirge Of Cerberus: FFVII
40> PES 6 (Xbox 360)
41> Thrillville
42> Killzone Liberation
76> Splinter Cell: Double Agent
78> Rule Of Rose
80> Justice League Heroes
81> Marvel: Ultimate Alliance
82> Ace Combat X: E.E.E.C.
83> Moto GP

A FONDO

84> MGS3: Subsistence
88> Kingdom Hearts II
92> FIFA 07
94> Just Cause
96> Singstar Vs. Singstar
98> NBA Live 07
100> DMC3: Special Edition
101> Dance Factory
102> Gun Shodown
104> Ace Combat: T.B.W.
106> Saint Seiya: The Hades

SECCIONES

04> Noticias

GUÍAS Y TRUCOS

108> Guía Completa de Dead Rising (Xbox 360)

EDITORIAL



Los más viejos del lugar miramos atrás y nos entra la risa. La facilidad para acceder a juegos añejos debería permitir a cualquiera que vea esta industria como algo más que un simple generador de polémicas, adquirir algo de perspectiva y sentido del humor, cuando no cierto saludable cinismo. Quienes nos dedicamos a saltarnos una clase tras otra en *Skool Daze* de **Spectrum** (a la vez que lo hacíamos tímidamente en la vida real) contemplamos entre carcajadas las polémicas de tres al cuarto que han rodeado a un *Canis Canem Edit* de ambiente gamberro, pero lejos de ser ese entrenador de futuros terroristas que se vaticinaba. Vemos los tejemanejes que se traen las grandes productoras, y revisando la reciente y no tan reciente trayectoria de cada una, sabemos a qué atenernos, sin fanatismos ni aspavientos de *groupie* desdentada. Y sin embargo, nos queda algo de pasión por el medio, esa que tan a menudo echamos de menos en el apagado panorama de la prensa escrita de este país. Por eso acogimos en nuestro interior a **Xtreme**. Por eso le hemos dejado crecer y encontrar un lugar único en el kiosco. Y por eso le vamos a pasar el relevo. Porque en **Superjuegos** nos encanta jugar. Y **Xtreme** es diversión en estado puro. A partir del mes que viene, **Superjuegos** será más **Xtreme** que nunca.

<<Pedro Berruezo>>

NOTICIAS

SONY C.E.

¡¡PlayStation 3 retrasa su llegada a Europa hasta marzo!!

Sony C.E. anunció oficialmente el pasado 6 de septiembre que la fecha de lanzamiento de **PlayStation 3** en los territorios PAL (Europa, Australia, África y Oriente Medio) cambia del 17 de noviembre a marzo de 2007. Por otro lado, la compañía ha decidido mantener los días 11 y 17 de noviembre para el lanzamiento de su consola de nueva generación en Japón y Norteamérica, respectivamente. En ambos mercados está previsto que se pongan a la venta 400.000 y 100.000 **PlayStation 3**. **Sony C.E.** ha justificado su decisión de retrasar el lanzamiento en Europa por el retraso en la producción del diodo azul del reproductor *Blu-ray*. A pesar de todo, **Sony** continúa manteniendo la previsión de alcanzar los seis millones de consolas distribuidas en todo el mundo antes de que termine el año fiscal en 2007.



PS2 Y PSP DE COLOR ROSA

A partir del próximo 8 de noviembre, se pondrán a la venta en toda España las nuevas ediciones Pink de **PlayStation 2** y **PSP**. No sólo podrás encontrar las consolas en color rosa, también sus periféricos y accesorios. A esto hay que sumarle la bajada de precio de **PlayStation 2**, que se vende ya por tan sólo 129,99 Euros.

SONY C.E.

Cámara y GPS para PSP

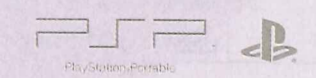
El 2 de noviembre se pondrá a la venta en Japón la cámara (1.3 megapíxeles) de **PSP**, a unos 33 Euros. Admite resoluciones de 640x480 y 480x272, esta última también para capturar vídeo. El adaptador GPS se pondrá a la venta el 7 de diciembre a 40 Euros. Aún no hay fecha para Europa.

MICROSOFT

El Canto del Loco con Xbox 360

Microsoft ha puesto a la venta una **Xbox 360 Edición Limitada de El Canto del Loco**, que consta de la consola, una mochila, pegatinas y un exclusivo DVD que sólo se incluye en este *pack*. Dicho DVD tiene 6 vídeos musicales del grupo. Esta edición especial se puede encontrar en los centros **Carrefour** desde el pasado 8 de septiembre, a un PVP-R de 419,99 Euros. Entre los participantes en el *Game With Fame*, celebrado el 16 de septiembre, que jugaron a *Dead Or Alive 4* con los componentes de ECDL a través de *Xbox Live*, se sorteó uno de estos *packs*.

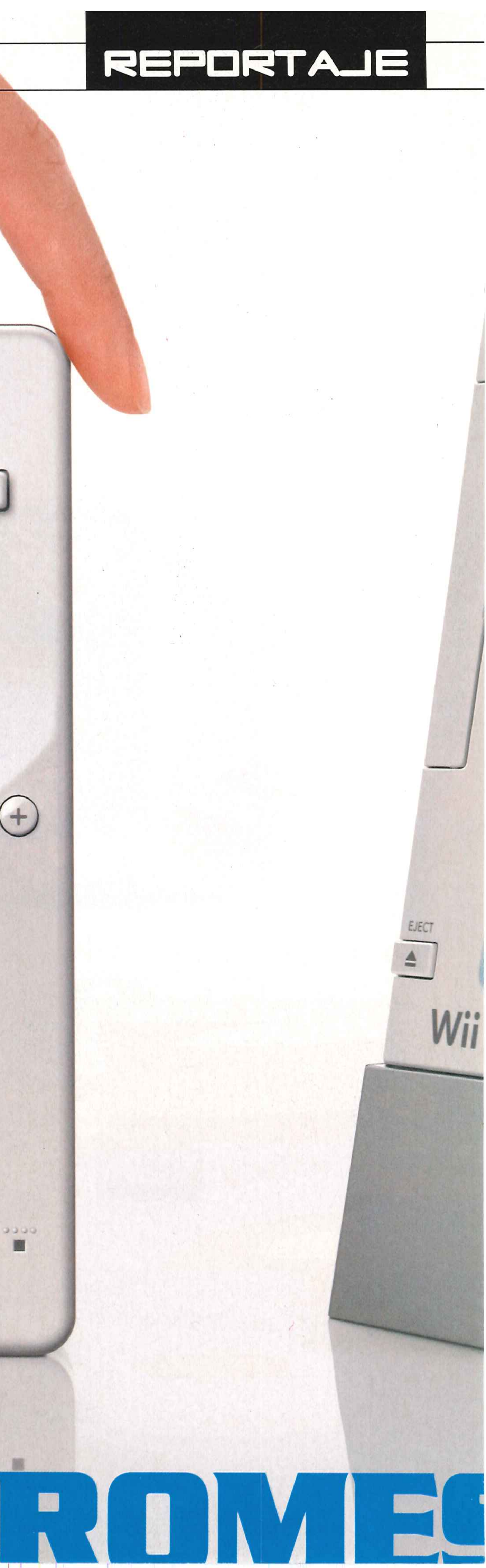




TUS GUÍAS DE VIAJE, AHORA EN PSP.





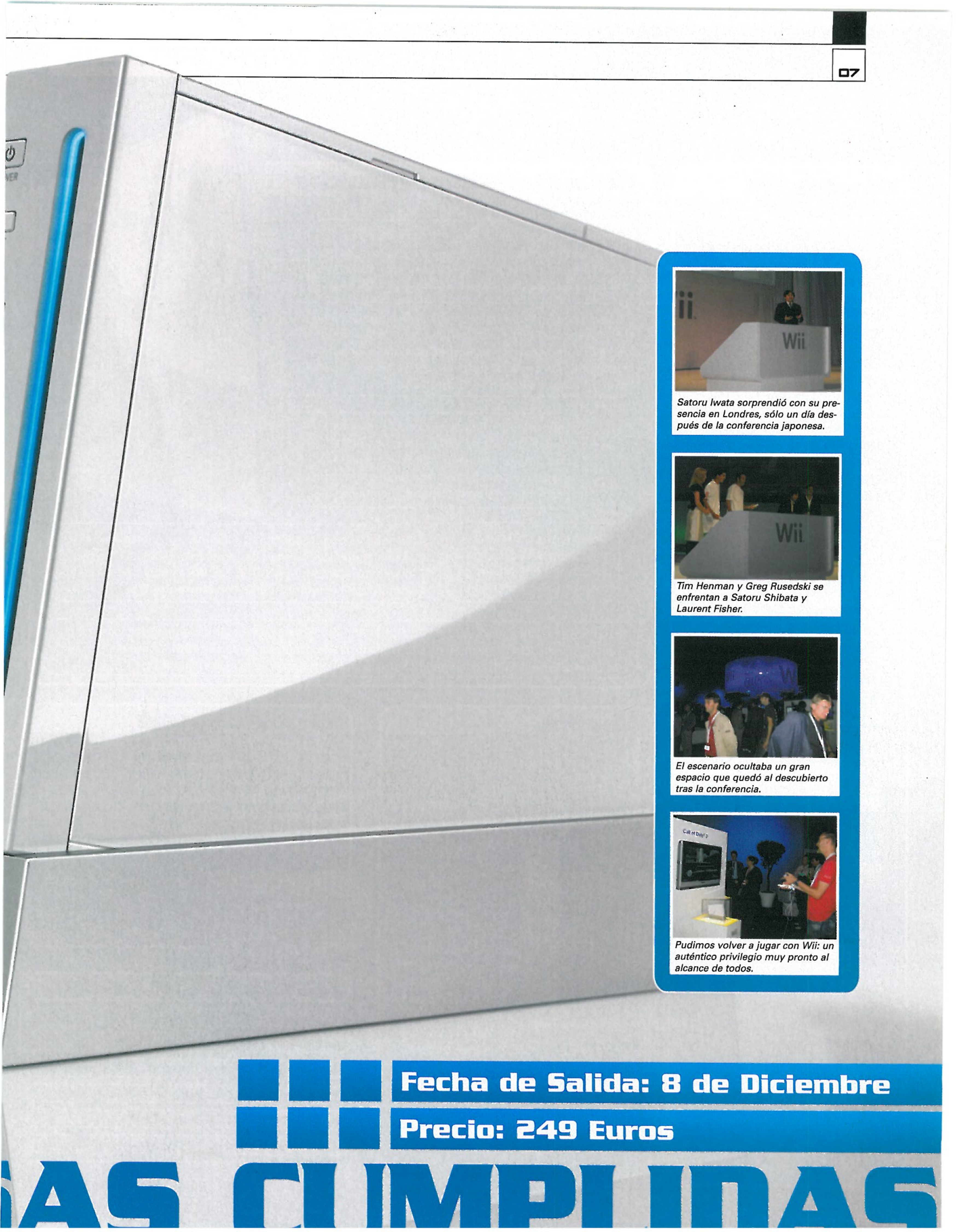


Tal y como estaba anunciado, Wii estará antes de que acabe el año... también en Europa

POR SUPERNENA

Quince de septiembre. Una de la tarde. Centro de convenciones *ExCeL London*. Una hora después de lo previsto (y con nuestras uñas aún más mordidas que de costumbre) arranca el evento de presentación de **Wii** en Europa. Tras las intervenciones de Laurent Fisher (Jefe de Marketing Europeo de **Nintendo**) y Satoru Shibata (Presidente de **Nintendo Europa**) cantando alabanzas acerca de **Nintendo DS** y el éxito de ventas a escala mundial, **Wii** entra por fin en escena. Shibata agarra los mandos y comienza un combate de boxeo a distancia contra Satoru Iwata (Presidente de **Nintendo**)... Tras unos cuantos derechazos, el «superjefe» de **Nintendo** (que el día antes había comparecido en la conferencia nipona) aparece desde detrás de una cortina entre una ovación generalizada. Como ya hiciera en la conferencia previa al **E3**, Iwata comienza su discurso con la declaración de intenciones que se ha convertido en la nueva política de la **Gran N**, volviéndola a colocar en la cresta de la ola lúdica: acercar sus productos a sectores de la población que nunca antes habían mostrado interés por los videojuegos. Después, la explicación de los canales **Wii** (que os detallamos unas páginas más adelante), un partido de tenis con *Wii Sports* en el que Fisher y Shibata pierden ante los tenistas Tim Henman y Greg Rusedski, y algunos datos sobre los primeros juegos. Y entonces llega el momento: por fin sabremos cuánto habrá que esperar para adoptar a **Wii** en nuestros hogares (y lo que tendremos que ahorrar para ello). En la pantalla una primera cifra: 2006. Alivio (entre los que se atrevieron a dudar) y aumento exponencial de la expectación general, disipada momentos después con el anuncio de la fecha definitiva: **8 de diciembre**. Con ella, nos asalta una pregunta: «*¿Qué pasará en España, donde ese día es festivo?*». Para otros llega una respuesta: «*Sí, Nintendo cumple lo que promete*». Que para jugar con los usuarios ya están otros...

Wii: PROMES



Satoru Iwata sorprendió con su presencia en Londres, sólo un día después de la conferencia japonesa.

Tim Henman y Greg Rusedski se enfrentan a Satoru Shibata y Laurent Fisher.

El escenario ocultaba un gran espacio que quedó al descubierto tras la conferencia.

Pudimos volver a jugar con Wii: un auténtico privilegio muy pronto al alcance de todos.

Canales Wii

CANAL DE DISCOS:
Desde aquí podrás jugar al juego que tengas dentro de la consola, de **Wii**, como cualquiera de los que conforman el catálogo de **GameCube**.

CANAL MII:
¿Te acuerdas de los tenistas con la cara de Iwata, Miyamoto y Reggie que se vieron en la presentación Pre-**E3** de **Nintendo**? Pues con el canal *Mii* (un juego de palabras entre *Wii*-Nosotros y *Mii*-Yo) podrás crear uno a tu imagen y semejanza y guardarlo en el mando de **Wii** para llevártelo a casa de tus amigos y jugar allí con tu personaje.

CANAL FOTOS:
La bahía para tarjetas SD de la consola permite no sólo ver las fotografías que tengas en el televisor, sino además editarlas variando su tamaño, niveles de brillo, colores… Será posible incluso crear una presentación y añadirle un tema en *mp3* para que suene de fondo.

Wii CONNECT 24:
Aunque esté apagada, **Wii** nunca duerme sino que permanece constantemente conectada a Internet en modo de bajo consumo. A través del **Tablón de Anuncios de Wii**, podrás dejar notas a otros miembros de tu familia, enviar *sms* a teléfonos móviles o intercambiar fotos con otros usuarios de **Wii**. Además, podrás recibir mapas, armas y diferentes actualizaciones para los juegos.

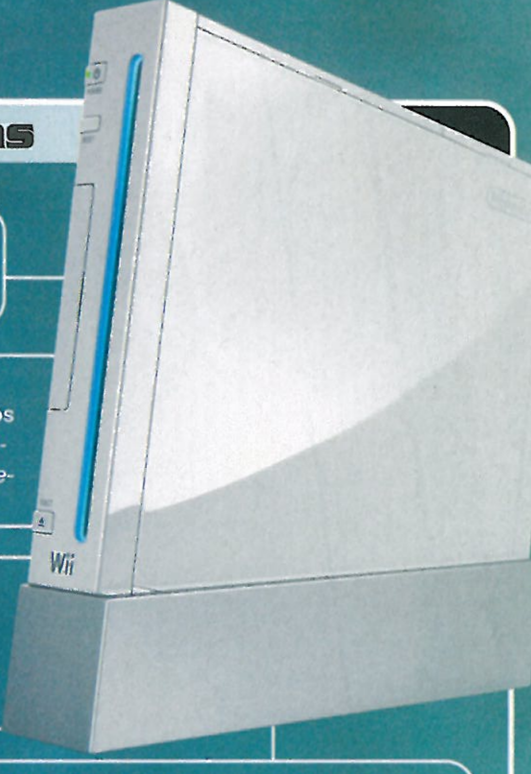
CANAL METEOROLÓGICO:
Conecta tu consola **Wii** a Internet y podrás acceder a la previsión del tiempo en ciudades de todo el mundo.

CANAL DE NOTICIAS:
Con **Wii** estarás a un clic de la noticia. Gracias a la conexión a Internet, este canal se actualiza automáticamente y organiza la información por categorías, pudiendo configurar hasta el tamaño de la fuente.

CANAL DE INTERNET:
El navegador *Opera* integrado en la consola te permitirá acceder a la red para visitar páginas web diseñadas tanto en *HTML* como en *Flash*.

CANAL DE COMPRAS WII:
El lugar donde comprar **Puntos Wii** y canjearlos por los juegos clásicos para la consola virtual o por el buscador *Opera*, una herramienta de utilidad sobradamente conocida para navegar por Internet.

Características Técnicas



Wii tiene unas dimensiones de 21,54 cm de largo, 15,7 cm de ancho y 4,4 cm de grosor y en la fecha de lanzamiento sólo estará disponible en color blanco.

Cuenta con una ranura única de carga automática de discos (*slot-in*) tanto para los juegos de 12 centímetros de **Wii** como para los de **GameCube**, de 8. Igualmente, podremos conectar hasta cuatro mandos y dos *Memory Cards* de **Nintendo GameCube**.

La tecnología *Bluetooth* permite que hasta cuatro mandos de **Wii** puedan ser utilizados simultáneamente y de forma inalámbrica en un radio de acción de diez metros desde la barra detectora de movimiento.

Dos puertos USB 2.0. y una bahía *SD Card*, para ampliar los 512 Megas de memoria *flash* interna.

La consola podrá conectarse a Internet sin cables gracias a la tecnología *Wi-Fi* integrada (protocolo IEEE802.11) o mediante un adaptador LAN USB 2.0. **Wii** también podrá comunicarse inalámbricamente con **Nintendo DS**.

El corazón de **Wii** es una CPU *PowerPC* (de nombre *Broadway*) integrada en un procesador CMOS SOI de 90 nm, manufacturado y desarrollado conjuntamente con **IBM**. Como en el caso de **GameCube** la GPU (encargada de procesar los gráficos) lleva la firma de **ATI**.

Mandos

Tanto el mando de **Wii** como el *Nunchako*, incluyen un sensor de movimiento de tres ejes. El mando de **Wii** cuenta, además, con altavoz, sistema de vibración y puerto de expansión (entre otras cosas, para conectar el *Nunchako*) y puede ser utilizado como puntero a una distancia de cinco metros de la pantalla.

Consola Virtual

Los fanáticos de los clásicos están de enhorabuena porque gracias a la **Consola Virtual** de **Wii** se podrá disfrutar (previo pago) de una selección de títulos de **NES**, **Super NES**, **Nintendo 64** y hasta **Turbografx**, **Megadrive** o **MSX**. Otro interesante aspecto será la posibilidad de descargar juegos creados por compañías independientes que normalmente no tienen posibilidad de distribuir sus títulos en el mercado masivo. El mando clásico se venderá por separado a un precio de 19 Euros.

EL PACK DE LANZAMIENTO

- Un juego Wii Sports
- Una consola Wii con su base
- Un mando Wii con correa y Nunchako
- Una barra detectora de movimiento
- Un adaptador de corriente
- Un cable estéreo de vídeo compuesto
- Una pila AA

ADÉNTRATE EN LAS SOMBRAS DE LOS BAJOS FONDOS JAPONESES.


LUCHA EN LAS CALLES

TRAS CUMPLIR UNA CONDENA DE DIEZ AÑOS POR UN CRIMEN QUE NO HABÍAS COMETIDO REGRESAS A TOKIO.

TU AMIGO DE LA INFANCIA HA DESAPARECIDO.

TU MAYOR ALIADO SE HA CONVERTIDO EN TU PEOR ENEMIGO.

...Y LOS BAJOS FONDOS DE JAPÓN QUIEREN TU CABEZA.


CAMINA POR EL AUTÉNTICO TOKIO


ENFRÉNTATE A LA YAKUZA



SEPTIEMBRE 2006

CON LAS VOCES DE MICHAEL MADSEN, MICHAEL ROSENBAUM, ELIZA DUSHKU, RACHAEL LEIGH COOK Y MARK HAMILL.





PlayStation®2

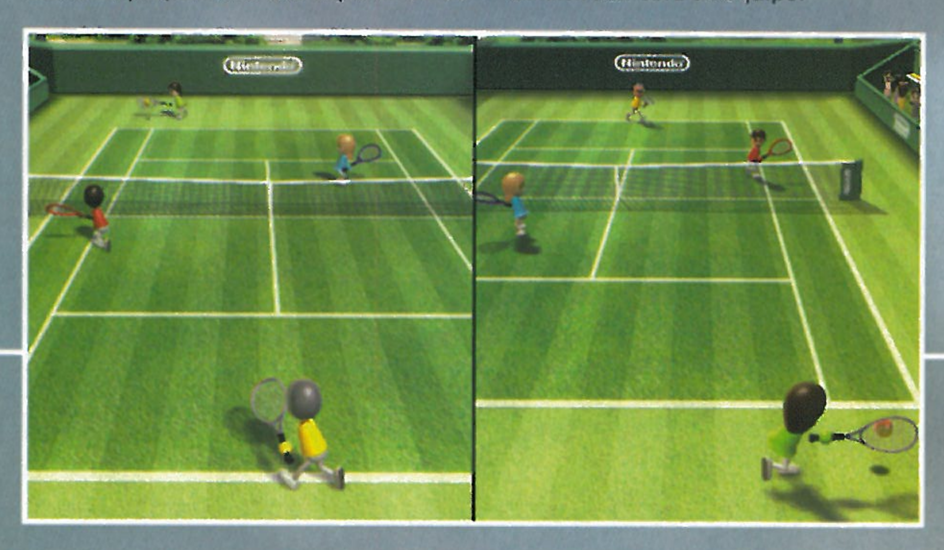


www.sega.es

Wii Sports

Género > Deportivo
Desarrollador > Nintendo

Si este juego ha sido el protagonista en las presentaciones de **Nintendo** y el elegido para acompañar a la consola en el *pack* de lanzamiento no es por casualidad: proporciona una experiencia de juego perfecta para dar a conocer las posibilidades de **Wii**. Las disciplinas elegidas son Tenis, Béisbol, Golf, Bolos y Boxeo y, como en el deporte, la mejor forma de disfrutar será en equipo.



The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Género > Aventura
Desarrollador > Nintendo



Confirmado: El juego con el que los seguidores de la saga llevan soñando durante (demasiados) meses acompañará a **Wii** en el día del lanzamiento. La aventura está protagonizada por un Link adolescente al que un hechizo ha convertido en lobo. La diferencia entre esta versión y la de **GameCube** es la inclusión de actividades especialmente diseñadas para **Wii** como pescar, tirar con arco o combatir a golpe de espada.

Super Mario Galaxy

Género > Plataformas
Desarrollador > Nintendo

La demo que había en el evento era la misma que se presentó en el pasado **E3** pero ¿quién podía resistirse a volver a jugarla? Y es que, cualquier aperitivo es poco sabiendo que éste no será uno de los títulos de lanzamiento. Para ir abriendo boca te diremos que controlaremos a Mario con el *joystick* del *Nunchako* y tendremos que agitar y apuntar con el mando para avanzar, recoger objetos o eliminar enemigos.



Y antes de primavera...

- Wii Games
- Call Of Duty 3
- Marvel: Ultimate Alliance
- Bust a Move Wii
- Cooking Mama Wii
- Elevator Action Wii
- Disney's Chicken Little: Ace in Action
- Harry Potter
- Madden NFL 07
- Need For Speed: Carbono
- Tiger Woods PGA Tour
- Elebits
- The Ant Bully
- Happy Feet
- Avatar: The Legend Of Aang
- Disney/Pixar's Cars
- SpongeBob SquarePants and Friends: C. From The Krusty Krab
- SSX
- Puzzle Balls
- Open Season
- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Far Cry: Vengeance
- GT Pro Series
- Open Season
- Gottlieb Pinball Classics
- Impossible Mission
- Leaderboard Golf
- Super Fruit Fall
- Tennis Masters

Metroid Prime 3: Corruption

Género > Aventura en primera persona
Desarrollador > Retro Studios



Con todos los elementos que han hecho famosa a Samus y el tremendo potencial de **Wii** para los juegos en primera persona, no es difícil adivinar que será uno de los primeros grandes éxitos de la consola.

Sonic y los Anillos Secretos

Género > Plataformas
Desarrollador > SEGA Studios

Hace no mucho tiempo, en una galaxia no muy lejana, nadie hubiera imaginado a los usuarios de **Nintendo** jugando en sus consolas con un título protagonizado por la mascota de **Sega**. Pero la vida da muchas vueltas y lo cierto es que Sonic se ha adaptado perfectamente al control con el mando de **Wii** en uno de los títulos que más nos ha gustado gráficamente de todos los que hemos podido ver hasta el momento.





Red Steel

Género > Acción en primera persona
Desarrollador > Ubisoft Paris





Aunque lo que hemos podido ver (y jugar) de él no termina de responder a las expectativas, lo cierto es que este título de **Ubi** es uno de los que más interés está generando entre los usuarios. Será que la posibilidad de empuñar el mando de **Wii** como si fuera una katana tira mucho. Y si la distancia no es la suficiente para las armas blancas, siempre podrás echar mano de las de fuego...

Trauma Center: Second Opinion

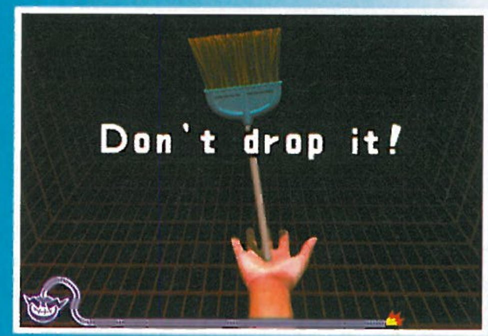
Género > Simulador de cirugía
Desarrollador > Atlus Software



Elige el artilugio que quieres utilizar con el *joystick* del *Nunchako* y ejecuta los movimientos con el mando de **Wii**. Aún más diversión que en el original para **DS**.

Wario Ware Smooth Moves

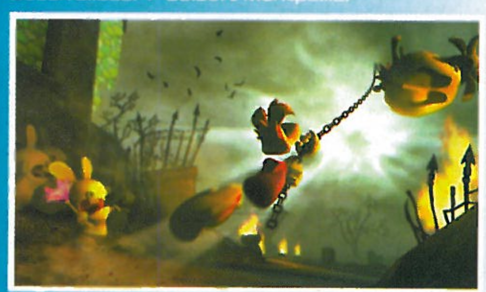
Género > Microjuegos
Desarrollador > Nintendo



Parece mentira que este título vaya a llegar antes a las tiendas europeas que *Wario Ware Twisted!* (un cartucho para **GBA** con un pequeño sensor de movimiento integrado). Sólo un aviso: crea adicción desde la primera partida... aunque sea con una *demo*.

Rayman: Raving Rabbids

Género > Minijuegos
Desarrollador > Ubisoft Montpellier



Pese a estar desarrollado por equipo responsable del *Peter Jackson's King Kong*, podemos afirmar con conocimiento de causa que los minijuegos que componen este título desbordan todo el delirante humor que caracteriza a la franquicia *Rayman*.

Tony Hawk's American Wasteland

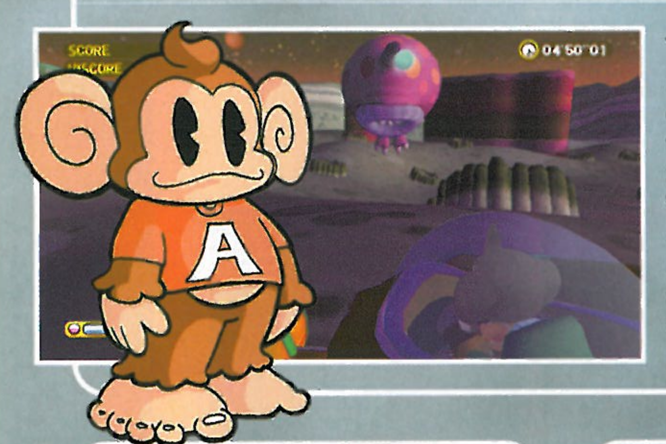
Género > Deportivo
Desarrollador > Toys for Bob

Aunque nunca hayas sido un gran fan de la franquicia, te aseguramos que el sensor de movimiento del mando de **Nintendo Wii** proporciona una dimensión de juego totalmente nueva que merece la pena experimentar. Coloca el mando en posición horizontal y muévelo hacia la dirección en que quieres que se incline la tabla. Es muy probable que la primera toma de contacto acabe con tu personaje estampado contra el suelo pero pronto serás un maestro del *grind*.



Super Monkey Ball Banana Blitz

Género > Habilidad
Desarrollador > SEGA St.



Ya te lo adelantamos el número pasado: después de rodar y rodar por diferentes plataformas, AiAi y su simpática banda de simios se estrenan en **Wii** con una nueva habilidad: la de saltar desde dentro de su burbuja. A los niveles de *puzzle* se añadirán minijuegos especialmente diseñados para explotar las posibilidades de **Wii**.

Big Brain Academy

Género
Inteligencia
Desarrollador
Nintendo



La sombra del Profesor Kawashima es alargada y puede que *Brain Training* haya eclipsado un poco al genial *Big Brain Academy*, pero eso no resta calidad al título que llevará los juegos de inteligencia a la sobremesa.

Excited Truck

Género Carreras
Desarrollador
Monster Games

¿Te acuerdas del mítico *Excite Bike*? Pues esto es igual pero con *Monster Trucks*. Ahora el mando de **Wii** te servirá de volante, los botones 1 y 2 de freno y acelerador, respectivamente y en el *D-Pad* estará el turbo.



Mario Strikers Charged

Género > Deportivo
Desarrollador > Next Level Games / Nintendo



Tras el éxito de su selección en el pasado Mundial, Mario vuelve a sucumbir a la fiebre del fútbol. Esta entrega permitirá disputar torneos contra jugadores de todo el mundo gracias a la conexión *Wi-Fi* de **Nintendo**.

Battalion Wars II

Género > Acción/Estrategia
Desarrollador > Kuju Ent.



Wing Island

Género > Combates aéreos
Desarrollador > Hudson Soft



Monster 4x4: World Circuit

Género > Conducción
Desarrollador > Ubisoft





BIENVENIDO A
SAINTS ROW
"UN PEDAZO DE INFIERNO"
3rd Street
POBLACIÓN: A DETERMINAR

Ábrete camino hacia la cima y lo tendrás todo.

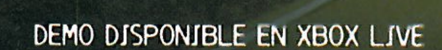
Dinero, coches, mujeres,
y un montón de gente que quiere matarte.

A la venta en Septiembre

Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

Jump in.









www.saintsrow.com







NEMESIS

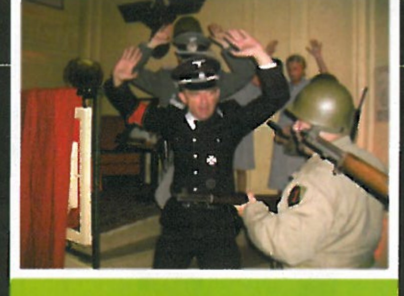
CALL OF DUTY 3

[XBOX 360/PS3]

Nos fuimos hasta París para ser testigos del debut de la franquicia Call Of Duty en las consolas de nueva generación



Activision no escatima en gastos cada vez que tiene que presentar a la prensa europea una nueva entrega de *Call Of Duty*. Si el año pasado nos llevó hasta el bunker de Hitler en Polonia, en esta ocasión ha elegido París (en plena conmemoración de la liberación de la ciudad por parte de las tropas aliadas) para mostrar como será ***Call Of Duty 3*** en las consolas de nueva generación. Nos quedamos con las ganas de desfogarnos con la versión **Wii**, pero tuvimos ocasión de ver la entrega **PlayStation 3** en movimiento y probar la de **Xbox 360**, tanto en modo misión como en multijugador. **Treyarch**, responsable de *COD Big Red One* se ha encargado de este nuevo proyecto, inspirado en los 88 días transcurridos entre el desembarco de Normandía y la liberación de París. Podremos revivir batallas tan legendarias como *Saint Lo* o La Bolsa de *Falaise* mientras controlamos a soldados de cuatro ejércitos: EE.UU., Reino Unido, Polonia y Canadá. A primera vista, la mecánica parece no haber variado respecto a anteriores entregas, pero ***Call Of Duty 3*** nos deparará unas cuantas sorpresas. Para empezar, y tal y como desveló **Activision** en la última feria **E3**, se han incorporado las *Battle Actions*, mini eventos que exigirán de todos tus reflejos, ya sea forcejeando con un soldado nazi para hacerte con su arma como desactivando









El Coronel Hank Keirsey, asesor militar de la franquicia Call Of Duty, estuvo en París para hablar de los 88 días de contienda que reproduce el juego.



La potencia de las nuevas consolas no sólo se traducirá en gráficos espectaculares, sino en una física más realista. Tanto en lo que respecta a los soldados como a los escenarios (las balas y las bombas harán estragos en ellos).

PARÍS LA NUIT

La fiesta de presentación de ***COD3*** tuvo lugar en el Café Carmen, situado en el barrio de *Pigalle*. Si en su día sirvió de burdel a los jefazos nazis durante la Ocupación, el 24 de agosto pasado sufrió la invasión de medio centenar de periodistas europeos. Coristas y actores vestidos de soldades alemanes y aliados animaron la noche.



una carga explosiva. Además, **Treyarch** ha querido huir de la mecánica «de pasillo» habitual en los *shooters* bélicos para ofrecer al jugador la posibilidad de afrontar diferentes rutas en plena misión. Su elección determinará no sólo el camino a elegir, sino también las armas a utilizar y el número de tropas alemanas a las que hacer frente. Pero tal y como se esperaba, el cambio más radical va a ser a nivel gráfico. La superior potencia de **PlayStation 3**, **Xbox 360** y **Nintendo Wii** no sólo se va a traducir en gráficos más espectaculares, sino también mucho más realistas. La física de los personajes y los escenarios se ha cuidado al máximo. Verás los tejados derrumbarse bajo los obuses y las ventanas estallar por la acción de las balas. La versión **PS3** se ha visto relegada a marzo de 2007 (debido al retraso en el lanzamiento europeo de la consola de **Sony**). Afortunadamente no habrá que esperar tanto en **PS2**, **Xbox 360** y **Nintendo Wii**. ¡En poco más de un mes tendremos estas tres versiones a la venta en España!

PS2, XB360 Y WII EN OTOÑO

Las versiones **PS2** y **Xbox 360** saldrán a la venta en Noviembre. Para **Wii** llegará en Diciembre. **PS3** en 2007.



La versión Wii de Call Of Duty 3 no estaba disponible en la presentación de París, pero viendo estas pantallas promete meternos en la acción de lleno.



//Call Of Duty 3 está siendo desarrollado por Treyarch, autores del notable COD: Big Red One//









La fase que pudimos probar se desarrolla en el interior de un restaurante chino lleno de enemigos.

Stranglehold
[XBOX 360/PS3]

La colaboración entre el estudio de desarrollo que **Midway Games** tiene en Chicago y el director John Woo ha dado como resultado un título de acción en tercera persona que tuvimos la oportunidad de probar en exclusiva durante la feria. La trama sigue el argumento de la película *Hard Boiled* y además repite protagonista, el actor Chow Yun-Fat. Una interacción total con los escenarios le permitirá saltar por encima de las mesas, deslizarse por barandillas, colgarse de las lámparas y protegerse tras las columnas mientras todo su entorno se hace añicos ante los disparos de los enemigos. Los movimientos más increíbles y el *bullet time* más exagerado adornan su jugabilidad, que se promete tan frenética como los filmes en los que se basa. El próximo mes de marzo estará disponible para ambas consolas de nueva generación.

→ CHIARAFAN

GamesConvention 06



La Feria Europea del Videojuego de Leipzig se consolida como el mejor escaparate para mostrar las últimas novedades del sector



El juego está siendo desarrollado por Paradigm Entertainment, una compañía con no demasiada experiencia en el sector.

[XBOX 360/PS3/PS2]

Stuntman 2

Seguro que todos vosotros recordáis aquel juego de **Atari** para **PlayStation 2** que os proponía poneros en la piel de un especialista de cine mientras realizaba las maniobras más arriesgadas a bordo de todo tipo de vehículos. Ahora se anuncia su secuela, esta vez de la mano de **THQ** y programada para la primavera de 2007. Esta vez serán seis películas diferentes, con ambientes que van de *Mad Max* a los típicos filmes de gángsters. Más de veinte vehículos estarán bajo el control del jugador, que tendrá que efectuar trompos, saltos, explosiones, persecuciones, tiroteos y demás.



El nivel de dificultad ha sido bastante rebajado con respecto al título original, que llegaba a resultar frustrante.



Metal Gear Solid 4
[PS3]
GÉNERO: T. Espionage Action
FECHA: 2007



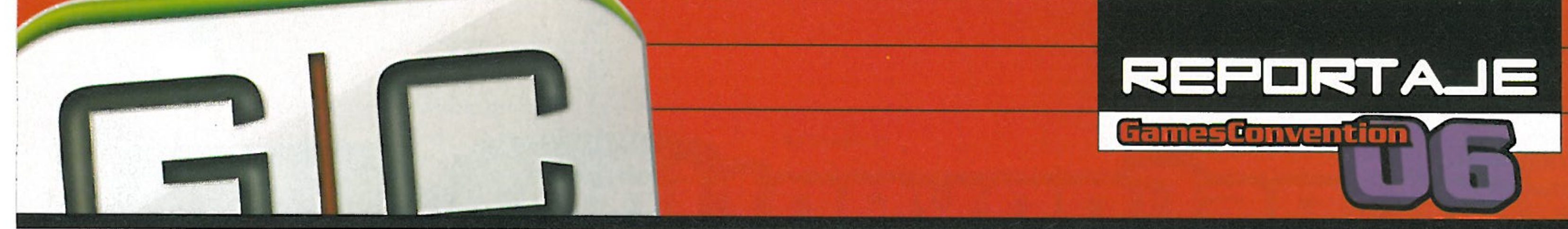
Lost Planet
[XBOX 360]
GÉNERO: Aventura/Acción
FECHA: Principios 2007



Kane & Lynch: Dead Men
[XBOX 360]
GÉNERO: Acción
FECHA: 2007



Fatal Inertia
[PS3]
GÉNERO: Conducción
FECHA: Marzo 2007



Mortal Kombat Armageddon

[PS2/XBOX]

Para su despedida de las consolas de la actual generación (ya se ha anunciado una nueva entrega para **Xbox 360** y **PS3**) *Mortal Kombat* reúne a cincuenta luchadores de su pasado, presente y futuro. Por si no fueran suficientes, también existe la opción de crear a tu guerrero modificando una gran cantidad de parámetros. Lo mismo podrás hacer también con los controvertidos *Fatalities* para dar rienda suelta a tus instintos más bajos. De esta manera, se convertirá en el juego más completo de la saga. Otras de las opciones de juego incluirán carreras de *karts* entre los luchadores en versión *super-deformed* y un modo aventura mucho más complejo, aparte de las capacidades On-line.

//El juego más completo de la saga//

Podrás diseñar tu propia manera de acabar con tu rival una vez vencido.



Rogue Galaxy
[PS2]
GÉNERO: RPG
FECHA: Febrero 2007



Rayman Raving Rabbids
[PS2/XBOX/GC]
GÉNERO: Plataformas
FECHA: Noviembre 2006

PSP
PlayStation Portable

PlayStation 2

¿SERÁS CAPAZ DE CONQUISTAR LOS CIELOS?

Primero tendrás que conquistar tus propios miedos. Cuando lo consigas, podrás derribar violentos cazas con dos jugadores en PlayStation 2 y hasta cuatro jugadores en PSP®, pilotando uno de los 30 aviones auténticos en los dos nuevos capítulos de las épicas series de Ace Combat. Conquista los cielos antes de que ellos te conquisten a ti.

acecombatgame.com















Próximamente también en PSP®



Metal Gear Solid Portable Ops
[PSP]
GÉNERO: T. Espionage Action
FECHA: 2007



Castlevania: Portrait Of Ruin
[DS]
GÉNERO: Aventura RPG
FECHA: Noviembre 2006



Starfox Command
[DS]
GÉNERO: Shooter
FECHA: Noviembre 2006

Silent Hill Origins

[PSP]

Un nuevo capítulo de la saga, desarrollado por un estudio de programación americano de **Konami** en exclusiva para **PSP** relatará los orígenes de la pesadilla que se vive en el pueblo. La historia arranca cuando un camionero llamado Travis llega al pueblo, y sigue con su lucha por salir vivo de allí. Las peculiaridades de la portátil han hecho que el desarrollo cambie radicalmente con respecto a los anteriores capítulos. Ahora la cámara está situada tras la espalda del protagonista y la acción tiene un papel más importante.



Los combates serán mucho más protagonistas en esta entrega. El jugador tendrá muchas más posibilidades de ataque y de defensa, incluidas maniobras de evasión al más puro estilo de los «Quick Time Events» de Shenmue.

Mortal Kombat Unchained

[PSP]



Se incluye un juego de puzzle similar al mítico Columns de Sega.

La primera entrega que aparecerá para **PSP** de la saga de lucha más polémica será una especie de versión de lo que se ha visto en las consolas mayores. Para empezar se incluyen seis personajes exclusivos, como Jax o Kitana, que llevaban mucho tiempo apartados del escenario de la lucha. El modo *Konquest* también estará presente en forma de aventura en tercera persona en la que controlarás directamente al personaje por un escenario abierto, mientras se relaciona con otros individuos y se enfrenta a las luchas. Por supuesto el modo multijugador también estará a tu disposición, así como toda la carga de violencia explícita en forma de *Fatalities* (cada escenario contará con el suyo propio). Por si fuera poco, y si te cansas de la lucha, podrás probar otras modalidades como el ajedrez o el *puzzle*.

//Poco tendrá que envidiar a las otras versiones//

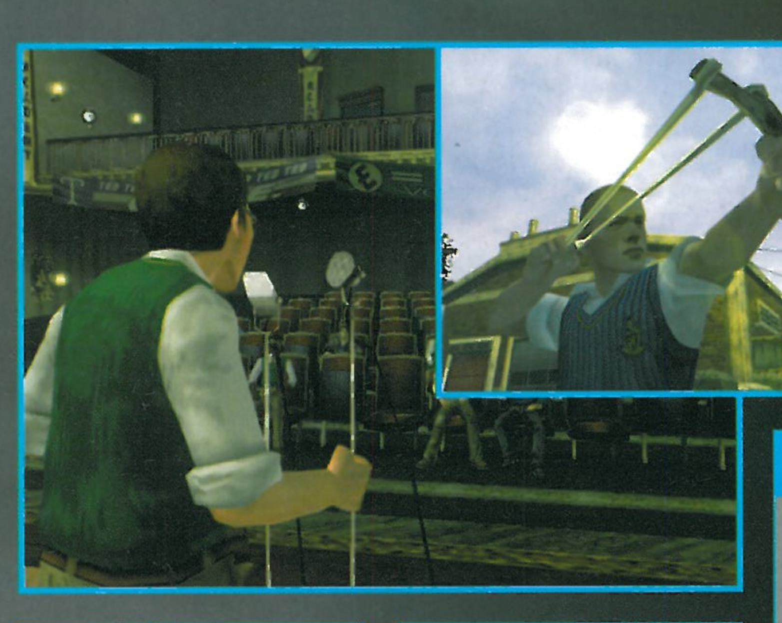


BANDAI NAMCO Games
16+
Tekken sale a la calle.
CALLEJERO
TEKKEN DARK RESURRECTION
Empieza a buscar enemigos y compite uno contra otro vía wifi
Madrid. Barcelona. New York. Londres. París. Tokio. Milano. Berlín. Ninguna ciudad se va a librar de los puñetazos de Jin Kazama. De las patadas voladoras de Hwoarang. De las volteretas de Ling Xiaoyu. O de la rabia incontenible de Heihachi Mishima. El mejor beat'em up de todos los tiempos sale a la calle. Tekken Dark Resurretion exclusivo para PSP. Con todos los personajes legendarios y dos nuevos más. Con más modos de lucha, incluyendo multijugador vía wifi. Con un montón de minijuegos. Y con más acción que nunca. Tekken Dark Resurrection. Ahora campando a sus anchas por la ciudad.
PSP
yourpsp.com

Género > Simulador de gamberrismo Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Games Programador > Rockstar Vancouver País > Estados Unidos

Canis Canem Edit

Objeto de controversia y rumorología, nos fuimos hasta Londres para darle un primer vistazo





CORRE QUE TE PILLO
Prépar ate a correr como un loco y meterte en alguna papelera o armario si eres demasiado gamberro.

En Rockstar lo tienen claro: «declaraciones de gente sin humor». Así califican las alarmistas especulaciones que la prensa americana, azuzada por el Führer de la cruzada antiviolencia en los videojuegos, Jack Thompson, ha vociferado durante meses en torno a ***Canis Canem Edit***, el primer título de **Rockstar Vancouver**.
Lo cierto es que después de que Thompson empezara a clamar que el juego iba a ser un «simulador de Columbine» (la masacre entre alumnos en un instituto norteamericano), y finalmente demandara a **Take 2** exigiendo poder echar un vistazo al juego antes de su salida al mercado (en aras de la salvaguarda moral de los jóvenes estadounidenses), las opiniones respecto a ***Canis Canem Edit*** han basculado entre los que veían un intolerable simulador de violencia escolar (la prensa, principalmente) y quienes veían en los plazos y justificaciones de **Rockstar** una bajada de pantalones. Así pues, nos fuimos hasta Londres, invitados por **Rockstar**, a comprobar de primera mano qué es exactamente ***Canis Canem Edit***, y

¡Un respeto!

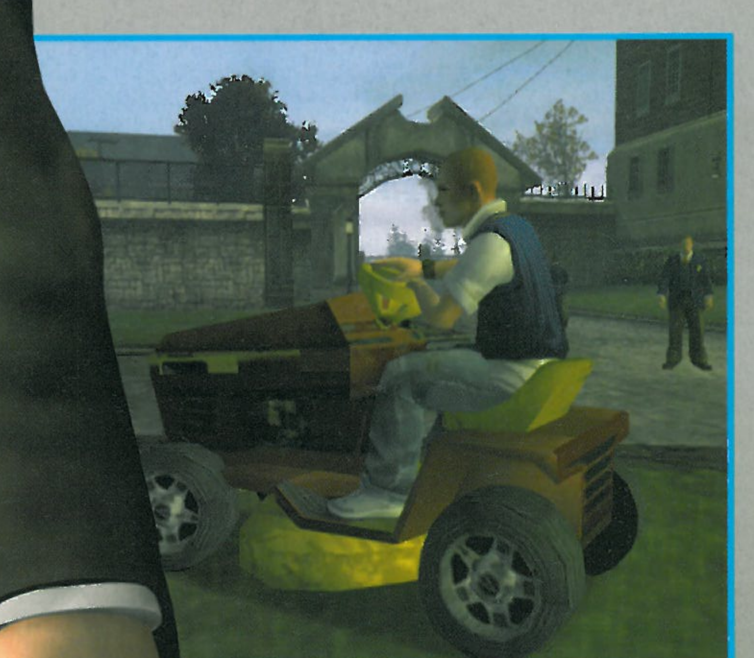
Jimmy Hopkins deberá evitar la expulsión durante su año en Bullworth. Los diferentes grupos no se lo pondrán fácil: desde los Bullies, el primer incordio, hasta los Greasers - aspirantes a moteros -, sin olvidar a los Nerds, los Peppys y los Jokers, Jimmy deberá ir superando misiones durante cinco capítulos para ganarse el respeto de todos.



El Gran Hermano aún te vigila...



Algunas infracciones atraerán más rápido la atención del profesorado. Meterse con alumnos pequeños, por ejemplo, es sinónimo de problemas.



Bajo la atenta mirada de un supervisor, y con límite de tiempo Jimmy tendrá completar tediosas tareas si se pasa de la raya.

La mayor controversia en torno a ***Canis Canem Edit*** era la posibilidad de que contuviera la ultraviolencia de un **GTA**. Pese a las muchas semejanzas en el interface y el desarrollo general con dicha franquicia, **Rockstar** ha tenido cuidado en no posibilitar "masacres de instituto", según nos dijeron. El juego permite violencia no letal (esto es, peleas a guantazos, pero nada de armas de fuego o corte), si bien bajo un control severo mediante el sistema de castigos: cuando se infrinjan las normas del centro, la barra de "faltas" junto al mapa se llenará hasta que un profesor nos pille y lleve al director. Este impondrá castigos que el jugador deberá completar, como cortar el césped o limpiar el patio. Nos aseguran que no serán divertidos, precisamente, revelándose así como un astuto sistema de control integrado en la historia.

EL DÍA A DÍA DEL COLEGIO
Tanto si quieres hacer la puñeta como ser amable con tus compañeros, en pantalla verás qué botón usar para cada opción.

qué hay de cierto en tanto rumor descontrolado. Y podemos responder ya: nada. Lo que hemos visto en el pase en exclusiva ha sido una comedia de instituto, en clave de acción, al estilo **Rockstar**: con pasión por la caricatura, el humor desprejuiciado y el corte de mangas. No hay nada en ***Canis Canem Edit*** que no hayamos visto ya en las pantallas de cine, por ejemplo, desde *La Revancha de los Novatos* a *Napoleon Dynamite*. Más la intención de crear un compendio de todas las experiencias típicas de colegio: bromas, peleas, castigos, primeros besos... ***Canis Canem Edit*** es un grandes éxitos de instituto. El juego nos lleva a través de un año lectivo en *Bullworth Academy*, la última oportunidad de Jimmy Hopkins, un chico problemático pero de buen corazón, para convertirse en un muchacho de provecho. Hay violencia, sí, pero, ¿es que nadie se ha peleado en el colegio? STAN BY

//El film Napoleon Dynamite es un claro referente//

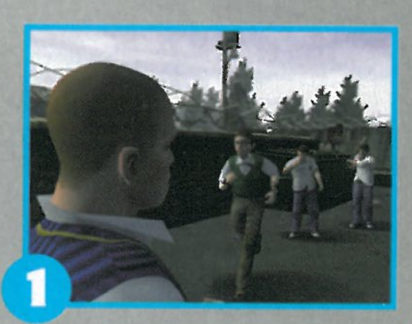
Un alumno aplicado

La asistencia a clase es obligatoria. Pero tiene sus ventajas: superando los minijuegos en que consisten las diferentes asignaturas (cinco por asignatura), Jimmy aprenderá nuevas habilidades (para ligar, por ejemplo) u obtendrá nuevos objetos.
Las clases son cinco: Inglés, con juegos tipo Scrabble (en español, claro); Arte, con versiones del famoso SuperQix; Química, donde habrá que cumplir una secuencia de botones, como en los bailes de GTA; Fotografía y Trabajo del Metal.



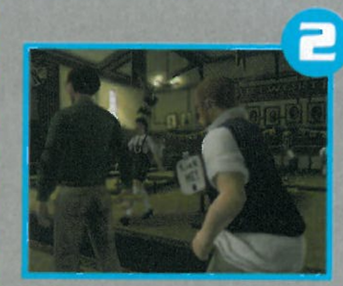


Canis Canem Edit: te mostramos algunas misiones en EXCLUSIVA...



1

Defend Bucky es la primera misión que Jimmy encuentra al llegar a Bullworth. Uno de los empollones le pide que ayude a Bucky antes de que los matones del colegio acaben con él. La primera recompensa: un monopatín, el principal medio de transporte.



2

En Halloween, Gary, uno de los primeros amigos que Jimmy hace en Bullworth, le reta a pasar del trato y dedicarse sólo al truco. Disfrazado de esqueleto, deberá explorar el patio del colegio buscando alumnos que le encarguen bromas concretas que hacer sobre el resto de alumnos: tirar bombas fétidas, huevos, cartelitos en la espalda, etc. Los bromistas poco cuidadosos no la superarán.



3

Gary propone a Jimmy hacer **The Big Prank** (la gran broma). Después de encontrar un perro que les preste una cantidad considerable de excrementos y abatir a su dueño, poco conforme con dicho préstamo, meten el «regalito» en una bolsa de papel, buscan la puerta del entrenador en el colegio, le prenden fuego a la bolsa, y, tras hacer sonar la alarma de incendios, esperan pacientemente el resultado...



4

Russell in the Hole es la última misión del primer capítulo del juego, que está dividido en cinco. Gary tiende una trampa a Jimmy, ya que su intención es controlar el instituto. Jimmy se encuentra con que Gary le ha vendido a Russell, el matón más bruto del centro. Tras vencerle, los matones no le molestarán nunca más, y podrá visitar el Pueblo.



5

En **Panty Raid**, tras pillar al entrenador comprando pornografía, éste le pide a Jimmy un favor: recuperar del edificio de las chicas algunas prendas de ropa que ha perdido estando encargado de la colada: unas cuantas braguitas, claro.

6

En **Race the Vale**, Jimmy participa en una carrera de bicis por la zona rica del pueblo. La bicicleta se maneja igual que en *GTA*, machacando la X para ir más rápido. Aunque aquí podemos arrojar cualquier proyectil que tengamos, o golpear con el puño al competidor más cercano.



7

Beat Rumble: al ir a recoger su trofeo, varios de los Preppys empiezan a molestar a Jimmy. Cuando le roban su trofeo, éste les perseguirá para darles un buen repaso.



8

En **Jealous Johnny**, Jimmy tendrá que ayudar al jefe de los Greasers, quien sospecha que su novia, Lola, está siendo demasiado cariñosa con Gord, el líder de los Preppys. Jimmy tendrá que buscarles y obtener pruebas fotográficas de la infidelidad.



9

Bait es la última de las misiones a la que pudimos jugar. En ella, Johnny, cabreado hasta el infinito, le pide a Jimmy que haga de carnaza para atraer a Gord y sus muchachos a un almacén abandonado, donde dar buena cuenta de ellos... con la ayuda de Jimmy, claro.

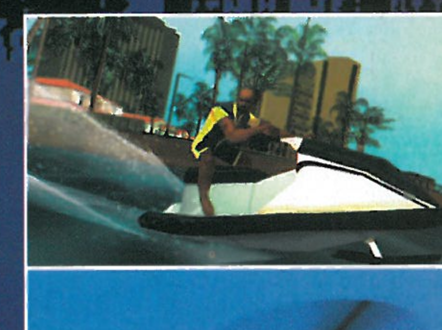
Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Take 2 Programador > RockStar Leeds / RockStar North País > Reino Unido

Gta Vice City Stories

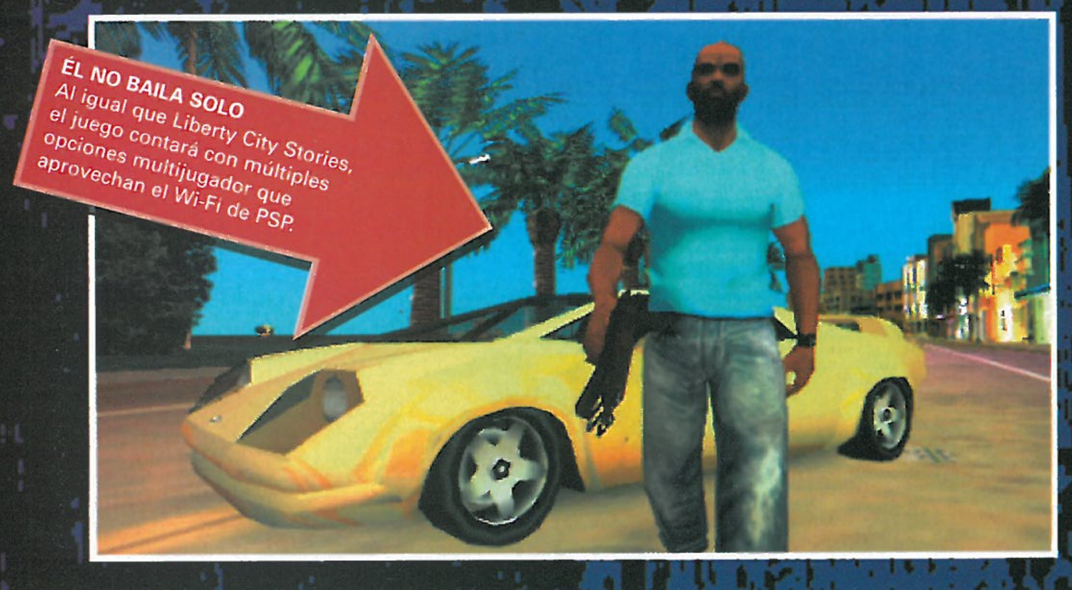
RockStar demuestra lo que ha aprendido en el último año

Pese a la decepción que supuso la rácana versión de *Liberty City Stories* para **PS2**, todo parece indicar que la nueva entrega de la saga devolverá a los chicos de **RockStar** el huequecito con el que siempre habían contado en nuestros corazones. Como anuncia su nombre, la historia está ambientada en *Vice City* y protagonizada por Vic Vance, hermano de Lance, que aparecía como secundario en la cuarta entrega de la serie y del que hubo que deshacerse entonces por sopión. Para explicar su aparición en este título se ha situado la acción dos años antes de los sucesos del mítico *GTA Vice City*. De esta forma, aunque encontraremos muchas localizaciones conocidas, la ciudad está en un momento de plena expansión y habrá negocios y edificios diferentes a como los recordabas. En el plano gráfico, las mejoras se hacen evidentes desde el primer vistazo, especialmente en las texturas y en la distancia de modelado, que se ha visto considerablemente ampliada. Además, los programadores aseguran que el juego contará con un mapa que dobla en tamaño al de *Liberty City Stories* y un número total de polígonos mayor que el que conformaba el título que Tommy Vercetti protagonizó en **PS2**. Siguiendo con los datos técnicos, esta entrega promete mejorar a su antecesora portátil en cuanto a la Inteligencia Artificial de los personajes no jugables, así como paliar el *clumping*, el re-

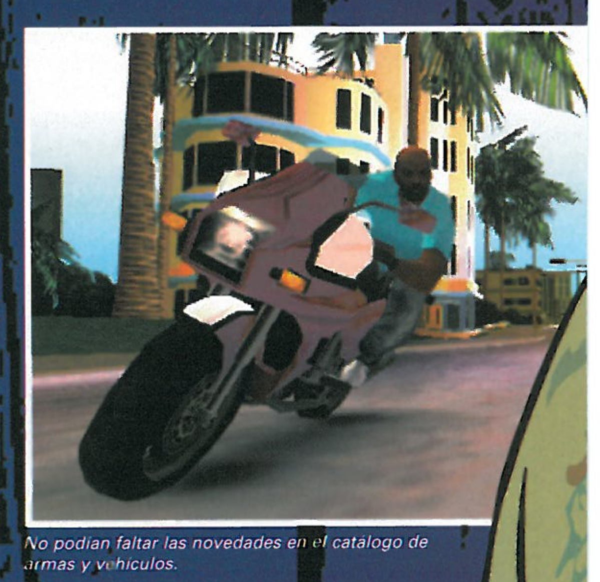
//Las mejoras en el plano técnico son evidentes//







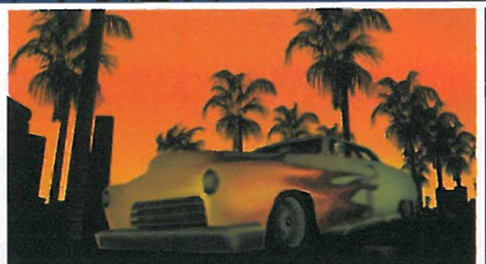
ÉL NO BAILA SOLO
Al igual que Liberty City Stories, el juego contará con múltiples opciones multijugador que aprovechan el Wi-Fi de PSP.



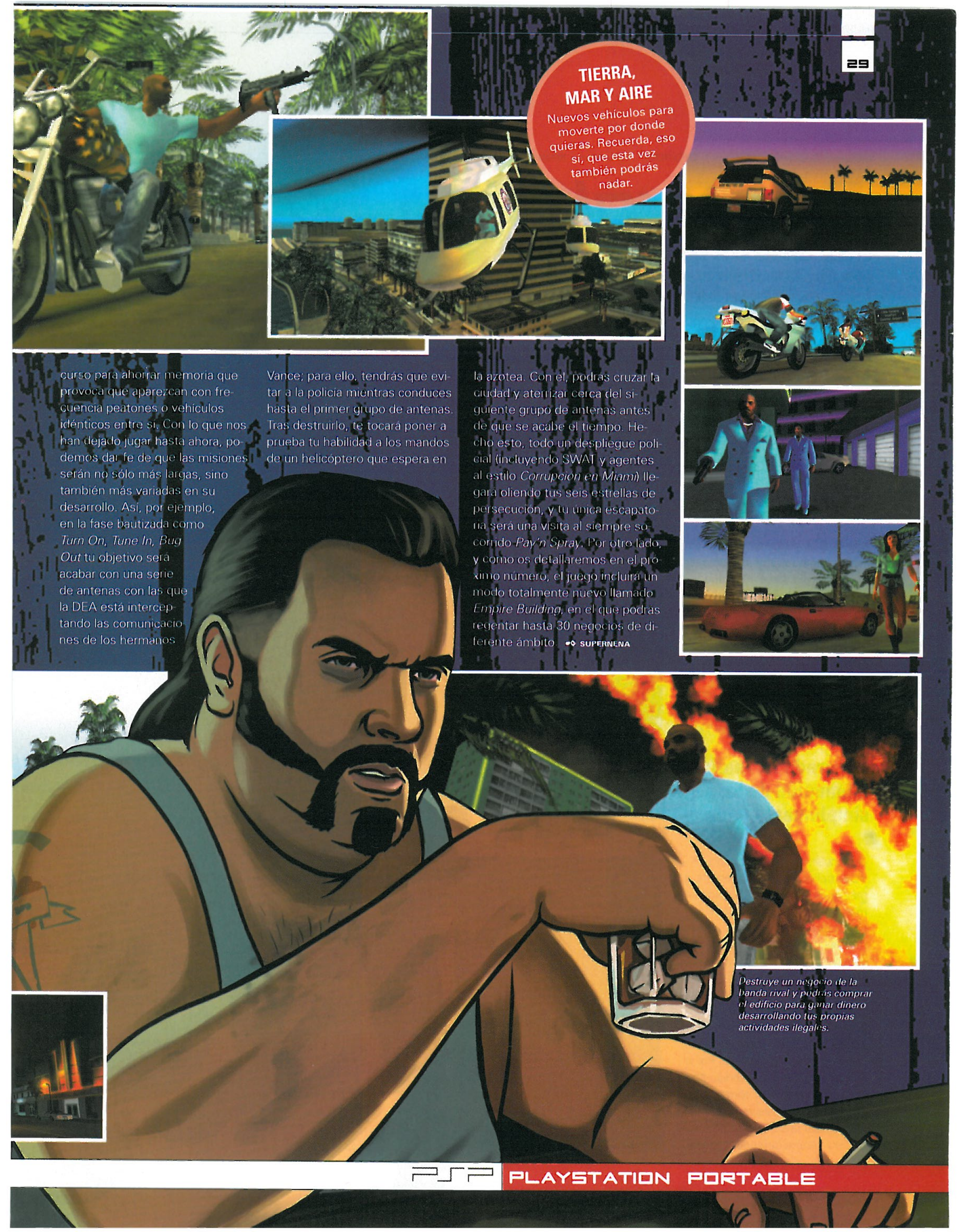
No podían faltar las novedades en el catálogo de armas y vehículos.











curso para ahorrar memoria que provoca que aparezcan con frecuencia peatones o vehículos idénticos entre sí. Con lo que nos han dejado jugar hasta ahora, podemos dar fe de que las misiones serán no sólo más largas, sino también más variadas en su desarrollo. Así, por ejemplo, en la fase bautizada como *Turn On, Tune In, Bug Out* tu objetivo será acabar con una serie de antenas con las que la DEA está interceptando las comunicaciones de los hermanos Vance; para ello, tendrás que evitar a la policía mientras conduces hasta el primer grupo de antenas. Tras destruirlo, te tocará poner a prueba tu habilidad a los mandos de un helicóptero que espera en la azotea. Con él, podrás cruzar la ciudad y aterrizar cerca del siguiente grupo de antenas antes de que se acabe el tiempo. Hecho esto, todo un despliegue policial (incluyendo SWAT y agentes al estilo *Corrupción en Miami*) llegará oliendo tus seis estrellas de persecución, y tu única escapatoria será una visita al siempre socorrido *Pay'n Spray*. Por otro lado, y como os detallaremos en el próximo número, el juego incluirá un modo totalmente nuevo llamado *Empire Building*, en el que podrás regentar hasta 30 negocios de diferente ámbito. SUPERNENA

Destruye un negocio de la banda rival y podrás comprar el edificio para ganar dinero desarrollando tus propias actividades ilegales.

Género > **Deportivo** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Konami**
Programador > **KCET** País > **Japón**

Pro Evolution Soccer 6

El que bien podría ser el último PES para PlayStation 2 será, posiblemente un año más, también el líder indiscutible del género

Hace un par de semanas, la versión *beta* que mandó **Konami** provocó tantas dudas entre nosotros que alguno llegó incluso a apuntar el final de reinado de *PES*. Aunque el aspecto del juego era realmente espectacular e infinitamente superior a *PES5*, la jugabilidad era tan asequible, tan fácil que aquello no tenía gracia. Alguno recordó que la versión nipona no tenía mucha dificultad... pero nadie recordaba goleadas tipo 6-0. Cuando ya nos temíamos lo peor, cuando ya pensábamos que **Konami** estaba intentando conquistar a los que siempre criticaron su dificultad, llegó esta versión y las aguas volvieron a los cauces tradicionales.

PES6 será, si no hay más retoques importantes en materia de jugabilidad. el mejor *Pro* de todos los tiempos, sin apenas posibilidad de discusión. Es el más es-

//El grado de realismo alcanzado en la animación de los jugadores es simplemente impresionante//

pectacular, el mejor animado, el más inteligente, el más realista, el más completo. el más novedoso, más divertido... y todo lo que se pueda decir. Es cierto que estas mismas cosas se han escuchado cada vez que ha aparecido una nueva versión, pero nunca tan justamente como ahora. Para los que tengan la sana costumbre de probar todos los *Pro*, es el *Winning Eleven 10* con algunos pequeños retoques en su jugabilidad. Por lo que hemos podido observar, aquí resulta un poco más complicado defender y, en ocasiones, de nada sirve pulsar la antes siempre infalible «X». Ahora defender y atacar van a depender de anticiparse y, sobre todo, de saber situarse correctamente en el terreno de juego. Un simple disparo a puerta o un pase teóricamente sencillo pueden ser un completo desastre sólo porque la postura del jugador sea un pelín forzada. Los rechazes, los choques, las caídas, el desplazamiento del balón sobre el terreno mojado... todo ha sido perfectamente calculado y es tan realista que pone los pelos de punta. Siempre se ha dicho

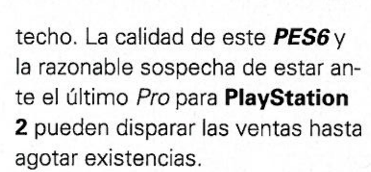




NUEVO TORNEO
Se llama International Challenge y es una competición de selecciones para acceder al Mundial de fútbol.

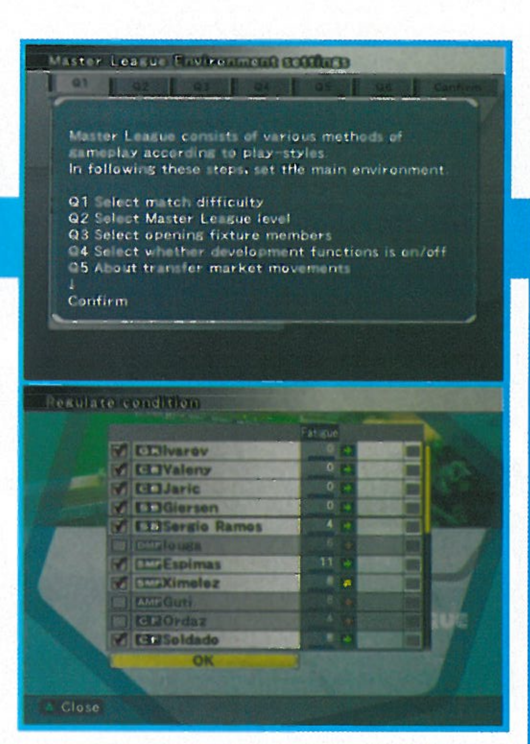
que era casi como ver un partido de verdad, pero es que ahora esa sensación también se percibe jugando. Es posible que los rivales de ***PES6*** hayan evolucionado muchísimo y su juego tenga más consistencia que nunca... pero algo nos dice que, salvo un error de programación de última hora, este año van a volver a sufrir una nueva derrota. Si *PES5* ya fue el juego más vendido el año pasado de **Konami**, ***PES6*** es posible que llegue a cifras sólo al alcance de los más grandes de cualquier género. Si pese a sus tradicionales carencias (licencias, competiciones, comentarios, juego en red... etc) *Pro* ha conseguido un éxito tan extraordinario, ahora que ya empieza a contar con todo, no se puede estar seguro de conocer su verdadero techo. La calidad de este ***PES6*** y la razonable sospecha de estar ante el último *Pro* para **PlayStation 2** pueden disparar las ventas hasta agotar existencias.

Si en los días que faltan para que salga a la calle consiguen que cada equipo tenga su indumentaria y jugadores y que los comentarios sean un poco mejores que en anteriores ocasiones, ***PES6*** arruinará todos los sueños de sus rivales sin remisión. Si no, aún con todos sus fallos, seguirá siendo el mejor de todos los juegos de fútbol para **PS2**. ➜ **DE LÚCAR**



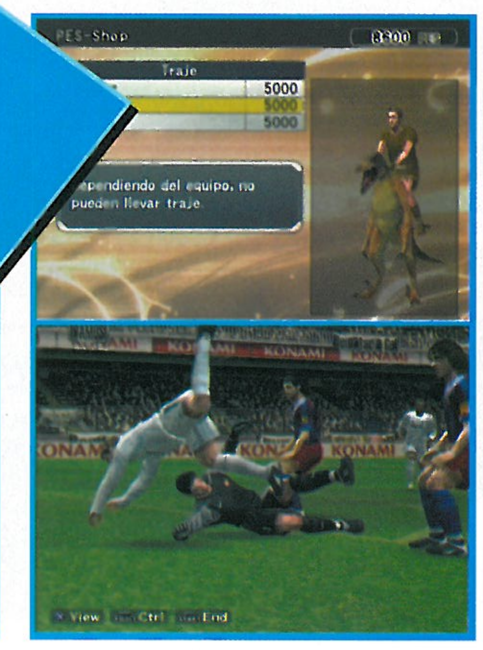
¡Nueva Master League!

Aunque se han incorporado nuevas competiciones, la *Master* será, un año más, el modo estrella del juego. Siempre ha sido así, pero es que ahora, además de un nuevo diseño y más opciones, también se podrá jugar en red. Antes de comenzar la competición podremos configurar el torneo combinando cinco parámetros distintos que determinarán la dificultad del mismo. Dificultad de juego, dificultad general de la competición, jugadores ficticios o reales, evolución de los futbolistas y, para terminar, grado de facilidad de los traspasos. Después de probar el juego con las opciones por defecto, os podemos asegurar que las vamos a pasar canutas desde el principio si nos decantamos por el equipo de Baroja, Espimas y demás jugadores ficticios... sobre todo al llegar a primera división.





TIENDA PES
Con los puntos PES podremos conseguir extras tan alucinantes como la posibilidad de jugar al fútbol montados en dinosaurios.





En esta imagen podéis ver una de las grandes novedades de esta edición: El estadio Santiago Bernabéu. Aquí le llaman el Estadio Gigantes.



ENTRENAMIENTO
Han añadido nuevos retos de habilidad y también nos costará más superar los ya clásicos.



CURIOSIDADES
En la tienda hay algunos balones muy peculiares. A la postre, serán lo típico de esta temporada.



MVP
Al final del partido de algunas competiciones la máquina selecciona al jugador más valioso.



Género > Simulador de Narcotraficante Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Radical Entertainment País > Canadá

El Precio del Poder
Scarface
The World is Yours

Al Pacino: el más temido de todo Miami







TRAGA PLOMO, CERDO
El medidor de Bolas subirá como la espuma si te dedicas a insultar a tus enemigos mientras los fulminas a balazos.

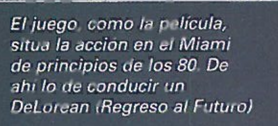
Radical y Vivendi Universal están a punto de escribir un nuevo capítulo en la extensa historia de las relaciones entre el cine y los videojuegos. En el mismo año en que hemos visto resucitar a Marlon Brando gracias al juego de *El Padrino*, vamos a descubrir qué habría pasado si Tony Montana (Al Pacino) hubiera salido vivo de la última escena de *El Precio del Poder*, la célebre película de Brian de Palma. Si aquel film estaba escrito por Oliver Stone, el videojuego de **Radical** ha contado con David McKenna (*American History X*, *Blow*) como guionista, aunque tú serás finalmente quien decida cómo será el regreso de Tony Montana a las calles de Miami. Comenzarás desde cero, construyendo tu imperio desde abajo, trapicheando con camellos, liquidando a aquellos que te traicionaron y amasando una nueva fortuna. La mecánica libre de ***Scarface The World Is Yours*** recuerda inevitablemente a los *GTA*, aunque con una importante diferencia: Aquí TÚ ERES EL JEFE. Tú eres el que das las órdenes y el beneficiario directo de las grandes cantidades de dinero que mueve el tráfico de cocaína en el Miami de principios de los años ochenta. Usarás tu carisma y chulería para mantener a raya a la poli-



Entre los 95 temas licenciados hay éxitos de los 80 (rock, pop, música latina) y canciones más actuales, incluyendo una de la Mala Rodríguez.






El juego, como la película, sitúa la acción en el Miami de principios de los 80. De ahí lo de conducir un DeLorean (Regreso al Futuro)



Vida y andanzas de un cabronías

La vida de un narcotraficante no conoce los domingos ni las fiestas de guardar. Para reconstruir tu imperio tendrás que empezar desde abajo, vendiendo la coca a los camellos directamente y jugándote el pellejo con las bandas rivales. Cuanto amases una fortuna podrás reclutar a unos cuantos sicarios









LA BOCA MÁS SUCIA DE MIAMI
La forma de ligar de Tony Montana te pondrá los pelos de punta. Su mejor frase: «Bonitas piernas... ¿A que hora abren?»



cía y las pandillas rivales. Podrás recuperar tu mansión sobornando a los de la División Antivicio, ligarás con chicas usando el lenguaje más zafio que se haya oído en un videojuego, y podrás reclutar matones a sueldo para desempeñar aquellas misiones demasiado sucias para la reputación de Tony Montana. Podrás robar coches y lanchas al estilo *GTA* o, mejor aún, comprarás vehículos con el dinero de la droga y podrás pedir, teléfono celular en mano, que te lo traigan a cualquier punto de la ciudad. Violento y extremadamente duro, ***Scarface*** promete levantar polémica por la crudeza de sus imágenes y la naturaleza de los negocios de Montana. Es lo que tiene encarnar a un auténtico *dealer*, un camello capaz de trapichear con unos cuantos gramos de «perico». O con toneladas. El juego ha mejorado mucho gráficamente desde la última versión mostrada en el **E3**, y cuenta con la imagen de Al Pacino, aunque no con su voz (aun así, su imitador lo borda). El resto del reparto de voces es impresionante (medio Hollywood ha participado poniendo voz a secundarios) y la banda sonora ofrece 95 temas licenciados con los que podrás deleitarte mientras reconquistas las cuatro grandes áreas de la ciudad. El próximo mes analizaremos el juego y te ofreceremos algunos consejos para convertirte en el nuevo rey del crimen de Miami. Sólo necesitas falta de escrúpulos, mucha sangre fría y total desprecio por la vida humana. Nada que no hayas hecho en tu día a día habitual. NEMESIS

//Tony Montana es el orgullo de cualquier madre: asesino, ladrón y narcotraficante//



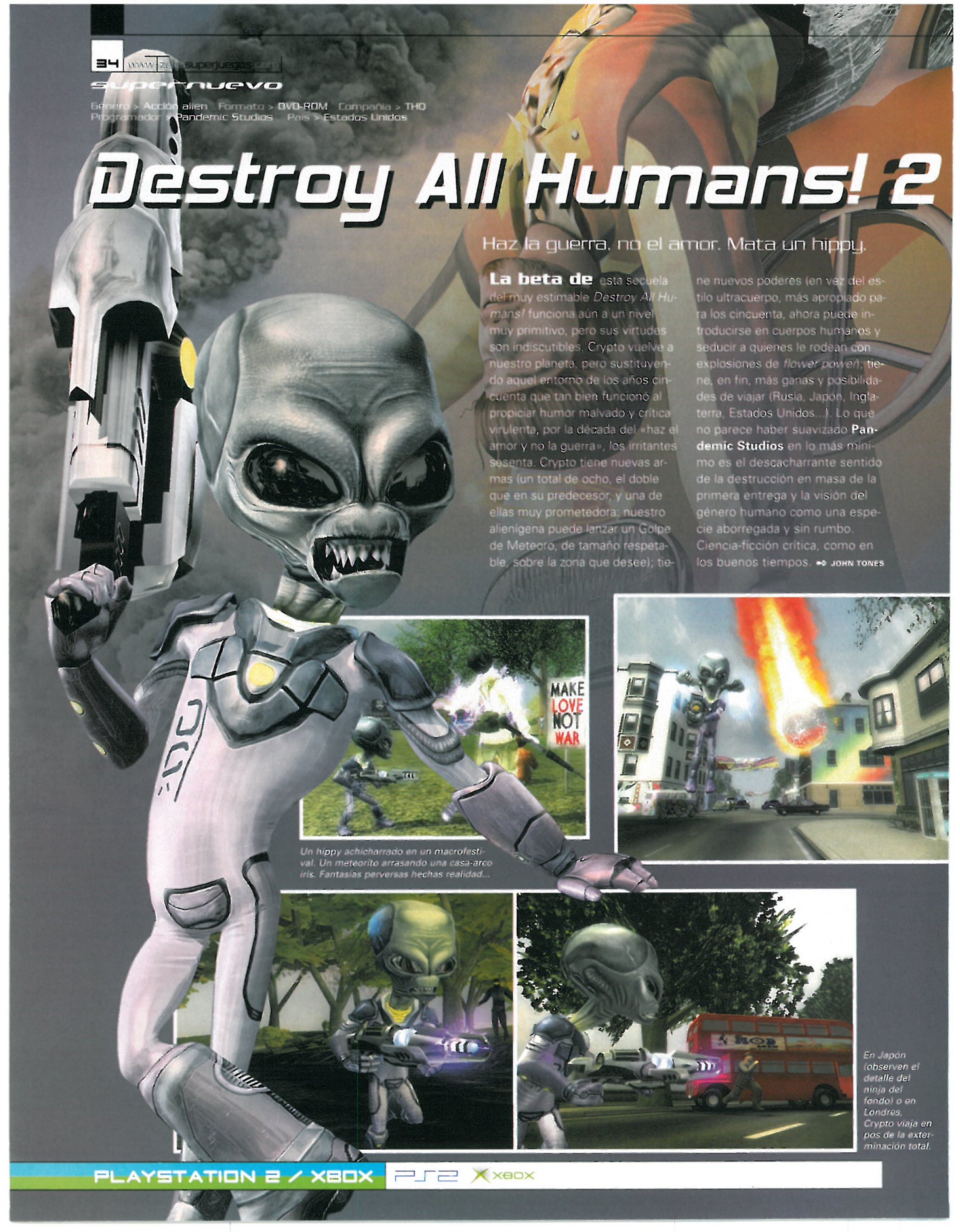


Género > Acción alien Formato > DVD-ROM Compañía > THQ
Programador > Pandemic Studios País > Estados Unidos

Destroy All Humans! 2

Haz la guerra, no el amor. Mata un hippy.

La beta de esta secuela del muy estimable *Destroy All Humans!* funciona aún a un nivel muy primitivo, pero sus virtudes son indiscutibles. Crypto vuelve a nuestro planeta, pero sustituyendo aquel entorno de los años cincuenta que tan bien funcionó al propiciar humor malvado y crítica virulenta, por la década del «haz el amor y no la guerra», los irritantes sesenta. Crypto tiene nuevas armas (un total de ocho, el doble que en su predecesor, y una de ellas muy prometedora: nuestro alienígena puede lanzar un Golpe de Meteoro, de tamaño respetable, sobre la zona que desee); tiene nuevos poderes (en vez del estilo ultracuerpo, más apropiado para los cincuenta, ahora puede introducirse en cuerpos humanos y seducir a quienes le rodean con explosiones de *flower power*); tiene, en fin, más ganas y posibilidades de viajar (Rusia, Japón, Inglaterra, Estados Unidos...). Lo que no parece haber suavizado **Pandemic Studios** en lo más mínimo es el descacharrante sentido de la destrucción en masa de la primera entrega y la visión del género humano como una especie aborregada y sin rumbo. Ciencia-ficción crítica, como en los buenos tiempos. JOHN TONES



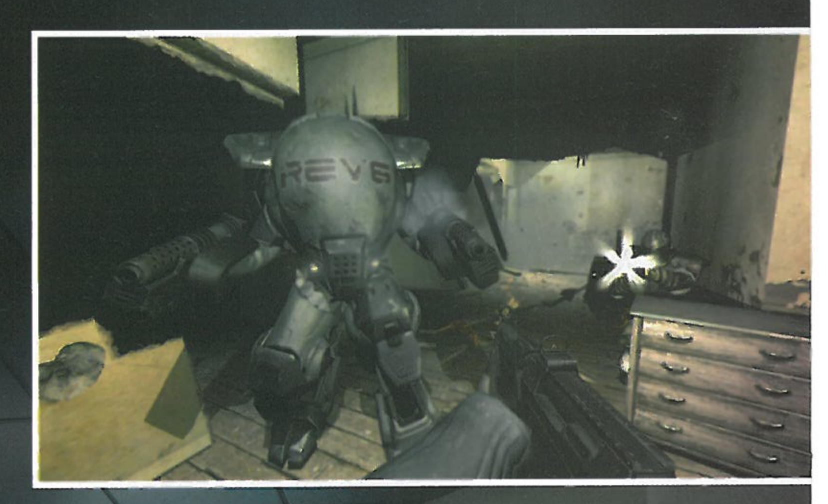
Un hippy achicharrado en un macrofestival. Un meteorito arrasando una casa-arco iris. Fantasías perversas hechas realidad...

En Japón (observen el detalle del ninja del fondo) o en Londres, Crypto viaja en pos de la exterminación total.

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM 9 Compañía > Vivendi Games
Programador > Day 1 Studios / Monolith País > EE.UU.

F.E.A.R.

El miedo se apoderará de tu Xbox 360 con esta conversión del shooter en primera persona que ha triunfado en PC







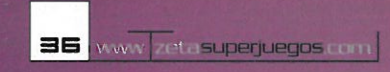


El uso de las luces y las sombras dota al juego de un ambiente inquietante...

Uno de los mejores exponentes de lo que un **PC** puede realizar a nivel gráfico dará el salto el próximo mes de noviembre a la nueva generación de consolas. ***F.E.A.R.*** (siglas de *First Encounter Assault Recon*) es un *thriller* de acción y terror que se desarrolla íntegramente en primera persona, y que ha basado su éxito, sobre todo, en el impresionante despliegue de efectos gráficos de última generación y en los sustos que proporcionaba al jugador. La historia narra las andanzas de un grupo militar de intervención rápida que asalta un complejo de investigación con el objetivo de liberar un grupo de rehenes de una organización criminal. Pero algo sale mal y el grupo entero es eliminado de una forma brutal por una extraña fuerza. Sucesos paranormales, niñas que acongojan, *bullet-time* y enemigos que parecen sacados de *Warhammer 40k* son algunas de las claves de un juego que también aparecerá en **PlayStation 3** (cuando se lance la consola aquí, claro está). Por cierto, los desarrolladores originales son los mismos que crearon *Condemned: Criminal Origins*. CHIARAFAN







Género > Musical Formato > DVD-ROM
Compañía > Activision Programador > Red Octane/Harmonix País > Estados Unidos

Guitar Hero II

Activision confirma fecha de lanzamiento y desvela gran parte del repertorio guitarrero

Canciones confirmadas

AEROSMITH	Last Child
ALICE IN CHAINS	Them Bones
ALLMAN BROTHERS BAND	Jessica
ANTHRAX	Madhouse
AVENGED SEVENFOLD	Beast And The Harlot
BLACK SABBATH	War Pigs
BUTTHOLE SURFERS	Who The Hell Was In My Room Last Night?
CHEAP TRICK	Surrender
DICK DALE	Misirlou
DRIST	Arterial Black
GUNS N' ROSES	Sweet Child O' Mine
HEART	Crazy On You
KISS	Strutter
LAMB OF GOD	Laid To Rest
LYNYRD SKYNIRD	Freebird
MEGADETH	Hangar 18
MÖTLEY CRÜE	Shout At The Devil
NIRVANA	Heart Shaped Box
PRIMUS	John The Fisherman
REVEREND HORTON HEAT	Psychobilly Freakout
RUSH	YYZ
SPINAL TAP	Tonight I'm Going To Rock You Tonight
STONE TEMPLE PILOTS	Trippin' On A Hole In A Paper Heart
THE POLICE	Message In A Bottle
THE PRETENDERS	Tattooed Love Boys
THE ROLLING STONES	Can't You Hear Me Knocking
VAN HALEN	You Really Got Me



Red Octane ha mejorado el modo de dos jugadores. Podrás elegir entre guitarra solista, de acompañamiento o bajo.

La gran sensación musical del año en **PS2** tendrá su continuación el próximo 10 de noviembre, cuando **Activision** ponga a la venta ***Guitar Hero II***. De momento, nos han confirmado que el juego se venderá por separado y en un *pack* junto a la guitarra *Gibson SG* de color cereza (disponible hasta hace unos meses en exclusiva en la tienda On-line de **Red Octane**). Nos quedamos con las ganas de ver un mando/guitarra inspirado en otros modelos clásicos de *Gibson* (como la *Xplorer* o la *Flying V*), pero la decepción dura poco al ver la lista de canciones, ya confirmadas, que ofrecerá ***Guitar Hero II***. Temas de *Aerosmith, Guns N' Roses, KISS, Black Sabbath, Van Halen* (versionando a *The Kinks*), *Nirvana* o *Mötley Crüe* con los que volver a coronarnos Reyes del Metal. En solitario o en el mejorado modo para dos jugadores, donde podrás elegir entre tocar la guitarra solista, la de acompañamiento o el bajo. En la redacción tenemos una *beta* con ocho canciones y nuestra **PS2** acabó echando humo. **NEMESIS**

//Hijos del metal, apuntad esta fecha: 10 de noviembre//

Género > **Acción** Formato > **PS2** Compañía > **Virgin Play** Programador > **In-Imagine** País > **Sudáfrica**

Final Armada

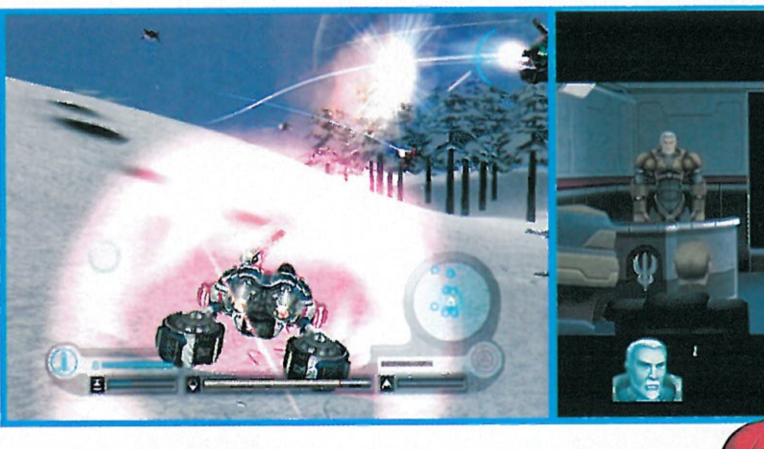
Si creías haberlo visto todo dentro de la ciencia-ficción, Final Armada te sacará de tu error

Suele suceder en alguna que otra ocasión, que un juego modesto brille con luz propia en el catálogo de una consola. Se trata, por regla general, de juegos que no cuentan con el respaldo de ninguna compañía importante ni, por consiguiente, de una poderosa campaña de publicidad. Sin embargo, se encuentran por encima de la media precisamente porque sus desarrolladores han podido contar con una mayor libertad y una menor presión para plasmar sus ideas. ***Final Armada*** entra en esta categoría. Se trata de un título que, aparentemente, no ofrece nada distinto a otros juegos dentro de su género: una invasión alienígena amenaza la estabilidad de un planeta (*Taro 469*) y una Corporación se ve obligada a liberarlo. Aquí empiezan y terminan las similitudes: para empezar, ***Final Armada*** abandona la tipología *shoot'em-up* que caracteriza a otros productos de la ciencia-ficción para adoptar un estilo propio muy marcado. Desde la cabina del tanque *Aggressor* deberás recorrer la variopinta superficie del planeta a liberar al tiempo que puedes solicitar cobertura aérea a la nave *Wingman*, fiel compañera de incursiones. La interfaz es fácil e intuitiva; el guión es sólido y lleno de giros argumentales sutiles que acaban conduciendo la trama por insospechados caminos, situando al jugador en encrucijadas morales al replantearse la legalidad de la misión de supuesto rescate. Al margen de la reiteración en las misiones, estamos ante un buen juego. Y muy serio... **EDWARD VAN HELGEN**

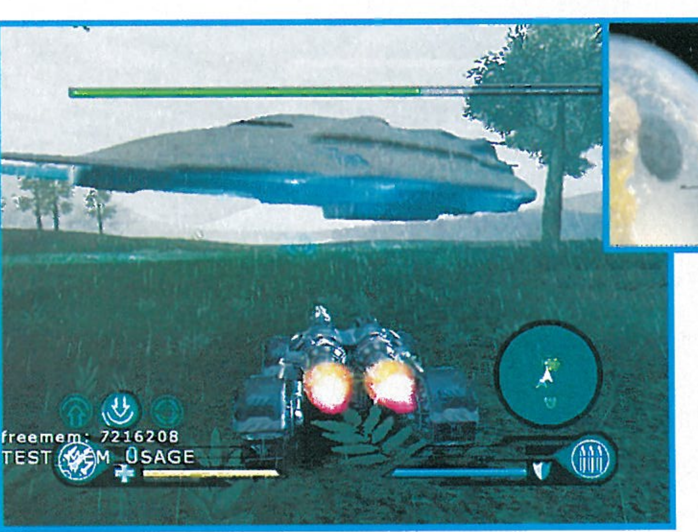
//Hace gala de un guión brillante y un genial desarrollo//



DESIERTO LUNAR
Los ecosistemas a visitar en el planeta Taro 469 son muy variados e inmensos. Los mejores serán sin duda los desiertos, salvajes y crueles.







¿LOS MALOS?
Una coalición alienígena pretende explotar los recursos de Taro 469 gracias a un cacique local...

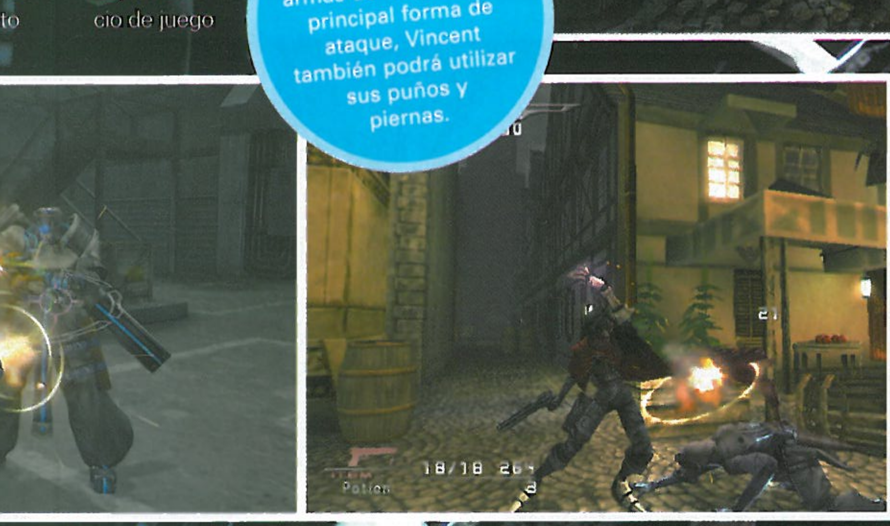
Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix
Programador > Square Enix País > Japón

Dirge Of Cerberus Final Fantasy VII

Descubre la historia que se oculta detrás del personaje más misterioso de Final Fantasy VII

La imborrable huella que dejó a todos los jugadores que probaron la experiencia con *Final Fantasy VII* hizo que, muchos años después, **Square Enix** decidiera lanzar una serie de productos de entretenimiento de diversa índole basados en aquel mítico título. Uno de ellos, el que ahora nos ocupa, fue lanzado en su país de origen a principios de año, y será distribuido en nuestro país en el mes de noviembre de la mano, una vez más, de **Proein**. ***Dirge Of Cerberus*** se desarrolla tres años después de los acontecimientos relatados en el séptimo capítulo de la saga, y por lo tanto doce meses tras lo que nos cuenta el filme *Advent Children* (de futura comercialización en España). Tras la caída del meteorito y la destrucción de *Midgar*, una organización llamada WRO intenta devolver a la Tierra su esplendor perdido y ayudar a la gente a recuperar su vida. Vincent colabora con ellos, pero pronto descubre que un grupo militar conocido como *Deepground* (surgido de las cenizas de la malvada corporación *Shinra*) tiene otras intenciones. El protagonista guarda en su interior el secreto para liberar una fuerza terrible, y este grupo intentará aprovecharse de ello. En esta aventura, Vicent conocerá también muchos secretos de su pasado que permanecían ocultos, y se enfrentará a su futuro. Pese a la grandeza de la saga en la que se basa y su innegable espectacularidad gráfica, este *shooter* en tercera persona (aunque existe también la opción de jugarlo en perspectiva subjetiva) no obtuvo muy buenas críticas tras su lanzamiento en Japón. El deficiente control del personaje, la escasa Inteligencia Artificial de sus enemigos, lo repetitivo de su desarrollo y, sobre todo, un servicio de juego

A GOLPES
A pesar de que las armas de fuego son su principal forma de ataque, Vincent también podrá utilizar sus puños y piernas.





FESTIVAL... La impresionante secuencia de introducción presenta una celebración popular de esas que suelen acabar mal...





El protagonista podrá llevar tres armas diferentes en cualquier momento, y cambiar entre ellas con sólo pulsar un botón.

On-line bastante mediocre (y que además no era gratuito y requería del disco duro de **PS2** para funcionar) hicieron que pasara con más pena que gloria. Afortunadamente, los responsables de **Square Enix** no son de los que hacen oídos sordos de las críticas de los fans, así que para su lanzamiento en los Estados Unidos (el pasado mes de agosto) decidieron dar un buen lavado de cara a todos y cada uno de los apartados que lo necesitaban. El modo On-line se ha eliminado y en su lugar se han introducido hasta cuarenta misiones adicionales una vez que se finalice la trama principal, siendo algunas de estas incluso más divertidas que la primera.

Vincent ahora corre, salta y dispara de una forma mucho más ágil, y respnde mucho mejor a las órdenes. Incluso se han modificado algunos movimientos, como el de esquivar o el doble salto. Un nuevo modo de juego más difícil y voces en inglés (aún no sabemos si el juego aparecerá en castellano) redondean este apartado de mejoras. Lo que no ha cambiado con respecto a la versión japonesa, ni falta que le hace, son las impresionantes secuencias CG que aparecen de vez en cuando, con una calidad similar a las de *Advent Children*. Tampoco lo han hecho las grandes posibilidades de customización de las armas de Vincent. Este comenzará su aventura únicamente con su fiel Cerberus, pero pronto podrá ir añadiéndole piezas (cañones, empuñaduras, munición e incluso «materia» con la que dotar de efectos mágicos a los disparos) que encuentre al acabar con los enemigos, dentro de cofres o en las tiendas desperdigadas por el mapeado. Y es que, a pesar de tratarse de un juego de acción pura y dura, no olvida sus orígenes de RPG. Los puntos de experiencia siguen presentes para ir mejorando al héroe, y este podrá convertirse en una bestia durante un tiempo limitado, como si de una invocación se tratara. **CHIARAFAN**

//Una versión muy mejorada del original//









El argumento gira en torno a una misteriosa organización que quiere conseguir el «poder definitivo». Vincent, con su oscuro pasado, parece tener la clave para conseguirlo.

Viejos Conocidos

Como parte de la «Compilación Final Fantasy VII» que es, en este título el jugador se encontrará con los recordados personajes de este título de **Square Enix** para **PSone**. Cloud, Caith Sith, Barret, Yuffie, Cid y demás miembros del grupo harán acto de presencia en determinados momentos. Su representación es la misma que se puede ver en la película de animación *Advent Children*.







Género > **Deportivo** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Konami** Programador > **Konami** País > **Japón**

Pro Evolution Soccer 6

La nueva generación del fútbol más real ya está aquí





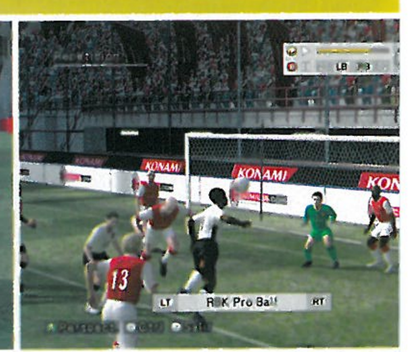
Lo más detallado de los modelos 3D son sus caras, similares a las de los jugadores reales.

Tras su triunfal paso como mejor simulador de fútbol por las generaciones de 16, 32 y 128 *bits*, la saga *Pro Evolution Soccer* se estrena en **Xbox 360**. Después de los cambios que ha sufrido la saga, esperábamos encontrarnos con un título muy cambiado visualmente y con muy pocas novedades en lo que respecta a control y jugabilidad, pero nos hemos llevado una sorpresa en ambos casos. En lo que respecta al apartado técnico, ***PES6*** demuestra que **Konami**, que sólo había programado *Rumble Roses* antes de ***PES6***, aún no controla del todo el *hardware* de **Xbox 360**. El juego se mueve muy suavemente en todo momento y las caras de los jugadores son mucho más reales que en la versión **PS2**, pero la estructura poligonal y la animación de cada modelo 3D es prácticamente idéntica a la de la versión de 128 *bits*. O al menos es lo que parece, teniendo en cuenta que a los títulos de este tipo se suele jugar con una perspectiva alejada. Su jugabilidad, por extraño que parezca, es la que marca las diferencias entre **PS2** y **Xbox 360**. Los jugadores cuentan con nuevos controles de balón y nuevos remates; además, la avanzadísima Inteligencia Artificial del juego lo hace más difícil que en la versión 128 *bits*. Lo que está claro es que lo mejor de esta versión será su modo multijugador a través de *Xbox Live*. ➾ DOC

//Novedades jugables y ligera mejora gráfica//











La jugabilidad de PES6 ha mejorado en 360 con una mayor velocidad, una gran dificultad y nuevos remates y controles del balón.

PES PRO EVOLUTION SOCCER 6

Género > Simulación/Aventura
Formato > DVD-ROM/UMD
Compañía > Atari
Programador > Frontier
País > Reino Unido

Thrillville

Construye el parque de atracciones de tus sueños mientras te diviertes como un visitante más

La compañía fundada por David Braben (creador del mítico *Virus* de los ochenta) prepara uno de los proyectos más innovadores que hemos visto en los últimos tiempos de cara a la campaña navideña. A primera vista podría parecer un clon de *Theme Park*, un juego de estrategia donde debías controlar todos los aspectos de la gestión de un parque de atracciones (construir las propias atracciones, contratar al personal, llevar las finanzas, etc). Todo esto está incluido en ***Thrillville***, pero la gran diferencia es que el punto de vista del jugador no se sitúa en el despacho del director, sino a «pie de parque». Y es que el *manager* de este juego será elegido entre una lista de alegres personajillos, y podrá probar todas y cada una de las diversiones del mismo en forma de minijuego. Carreras, *shooters* en primera persona, ejercicios de puntería... todo tiene cabida aquí. Mientras, claro, también tendrás que cuidar de la felicidad de los visitantes (hablando con ellos e incluso encontrándoles novio/a), del estado general de las instalaciones (personal de limpieza, de mantenimiento, etc) e invertir en investigación para desarrollar nuevas montañas rusas y demás. Una apuesta arriesgada pero convincente. ➡ CHIARAFAN













Género > Shoot'em-up Formato > UMD Compañía > Sony C. E.
Programador > Guerrilla Games País > Holanda

Killzone: Liberation



La nueva dimensión del shooter de Guerrilla

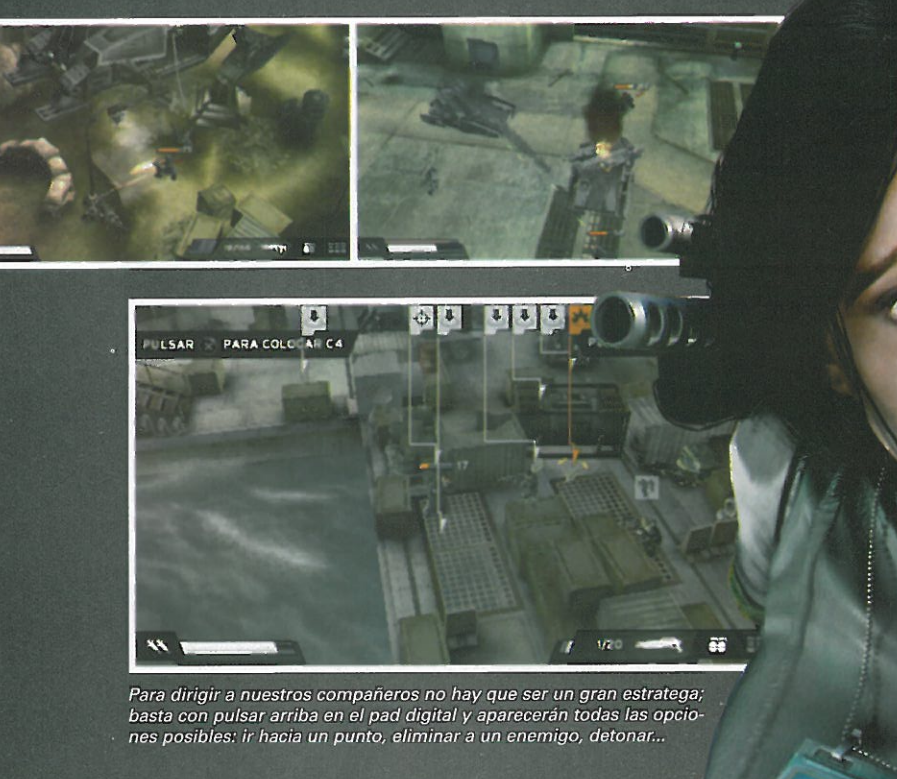




Nunca pensamos que un cambio tan radical en *KillZone* como el paso a una perspectiva isométrica aérea pudiera dar tanto juego. Y es que **Guerrilla** ha conseguido crear un juego totalmente diferente al de **PlayStation 2** pero conservando el espíritu *KillZone* (incluyendo un divertido modo multijugador): si has jugado a la entrega para **PS2** reconocerás escenarios, armas, sonidos y hasta el comportamiento de algunos enemigos. Lejos de ser un simple arcade, ***Liberation*** plantea un desarrollo que mezcla estrategia, juego en equipo, aventura... y todo a partir de un desarrollo de lo más simple (aunque esto no quiere decir que sea un juego fácil). Cada una de las misiones nos planteará diferentes objetivos que tendremos que cumplir mientras nos deshacemos de los *Helghast*, recogemos diferentes *items* y damos órdenes (de una forma sencilla y directa) a nuestros compañeros de equipo. ***KillZone Liberation*** presenta un motor 3D muy potente, y sus programadores han creado inmensos escenarios y una forma de recorrerlos en repetidas ocasiones que no resulta repetitiva. **DOC**

//Calidad isométrica portátil//

Al igual que en el primer KillZone, el juego contará con un divertido modo multijugador en ad hoc y, según Guerrilla, en infraestructura también.



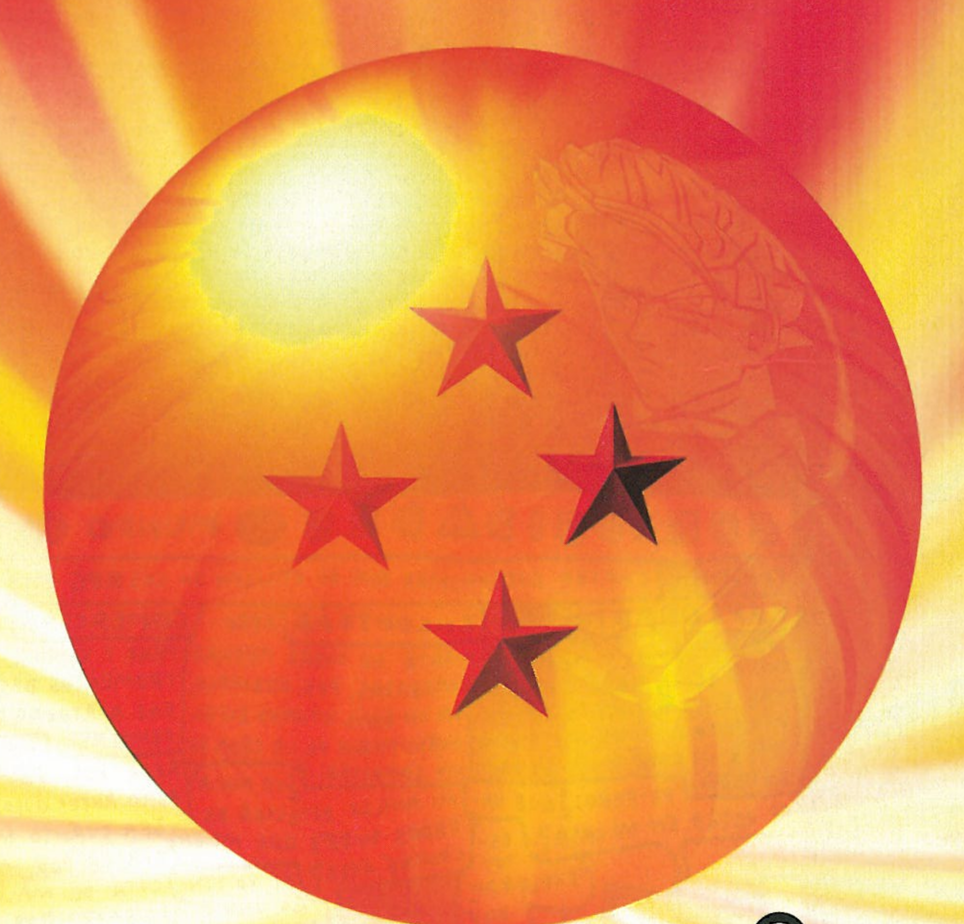
Para dirigir a nuestros compañeros no hay que ser un gran estratega; basta con pulsar arriba en el pad digital y aparecerán todas las opciones posibles: ir hacia un punto, eliminar a un enemigo, detonar...





SUPERJUEGOS XTREME

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



DRAGON BALL

LAS CRÓNICAS DE GOKU AL COMPLETO

>>>

[Dead Rising] [Ninja Gaiden] [Geometry Wars] [Skullmonkeys] [Night Trap] [XNA] [Naruto]

V.0.3B

xtreme INTRO

emisión en PRUEBAS

Solo tres números, y ya unos puñeteros clásicos en vida. La única revista que dedica espacio abundante y exhaustivo a juegos de hace más de seis meses. La única revista que analiza juegos independientes. La única que ojea la actualidad con cierto ojo crítico. La única que se asoma a la actualidad de Oriente con nervio y sin temor a lo nuevo. Una de las pocas que no tiene faltas de ortografía. Esto último no es un chiste, por desgracia.

La verdad, es estupendo ser **Xtreme**.

Por eso, en este número no sólo hablamos de la última entrega de la larga serie de juegos de lucha de *Dragon Ball* en 3D: hablamos de TODOS. Y no sólo le echamos un vistazo al último y excelente juego de *Naruto*: hablamos de TODO Naruto. No sólo analizamos los cuatro datos típicos sobre *Dead Rising*: los destripamos (qué apropiado) TODOS. Y no sólo le echamos un vistazo a la gran sensación de los *shooters* independientes, *Geometry Wars*: analizamos no todos, ya, pero sí los mejores de sus clones. En **Xtreme** estamos dispuestos a ofreceros lo mejor y lo último de análisis de la industria. Una vez más tenéis la prueba en vuestras manos.

Y el caso es que aún nos queda más que demostrar. De algún modo, el mes que viene. Os esperamos aquí: tendremos *reviews* y *previews*. Más reportajes. Más páginas que nunca. El mes que viene, **Xtreme** reinará.

O algo.

SUMARIO

_NOTICIAS	3
_LÍNEA ALTERNA	8
_KAMIKAZE	10
_REPORTAJE	14
_RETRO	24
_TRY AGAIN	30
_SUPERJUERGAS	32



DISEÑO: UGO A. SÁNCHEZ. LA TIPOGRAFÍA BORED® Y SUS VARIANTES ESTÁN REGISTRADAS POR GRUPO Z BAJO AUTORIZACIÓN DE UGO A. SÁNCHEZ.

A PLAYSTATION 3 LE GUSTA HACERSE DE ROGAR

JOHN TONES

CON TODOS USTEDES, AHÍ UN POCO MÁS ABAJO, LA PLAYSTATION 3. ¿QUÉ OIGO AL FONDO? ¿QUE YA HABÍAN VISTO ESA FOTOGRAFÍA? PUES ACOSTÚMBRENSE A ELLA HASTA MARZO DEL AÑO QUE VIENE



En el número de septiembre de la revista *Wired*, ese catálogo de supermercado para adictos al consumo del siglo XXIII, podíamos leer en el artículo «*Can the PS3 save Sony?*» cómo estos gurús de la tecnología punta se preguntaban si el éxito, prácticamente asegurado, de la nueva consola de la compañía japonesa sería suficiente para sanear e impulsar sus maltrechas cuentas de beneficios. Ha llovido mucho desde los tiempos del ubicuo *walkman*, y **Sony** domina el panorama de los videojuegos, si bien no sin esfuerzo: la **360** de **Microsoft**, sin arrasar en ventas, se está ganando el respeto de los más escépticos encadenando grandes títulos y cuidando a su clientela con un servicio tan abierto y disfrutable como *XBox Live*; y **Nintendo**... bueno, la **Gran N**, como podéis ver en este mismo número de **SuperJuegos**, ha optado por un camino único, distinto y que –se puede prever sin ser ningún genio de las finanzas– le va a reportar beneficios económicos seguros e inmediatos.

Cuando el número de septiembre de *Wired* llegó a los kioscos, aún faltaba por conocer un detalle que ha continuado desgastando la imagen pública de **Sony**: **PlayStation 3** no llegará a Europa hasta marzo de 2007. La pregunta podría reformularse: «*¿Puede la PS3 salvar a Sony... a pesar del desastre europeo?*». La cuestión no es que, una vez más, somos el último mono (ya todo el mundo se ha olvidado, pero si la **PSP** se hubiera retrasado un poco más en Europa, los fans habrían acabado dirigiéndose a las oficinas de **Sony** con horcas y antorchas). La cuestión tampoco es que la impresión que causó **Sony** en el último **E3** no fue la esperada. O que el desorbitante precio de la consola aún no ha dejado de ser un tema de conversación recurrente entre jugadores. La cuestión es si **Sony** puede permitirse saltarse otras navidades en Europa y distribuir sólo 500.000 consolas en el resto del mundo.

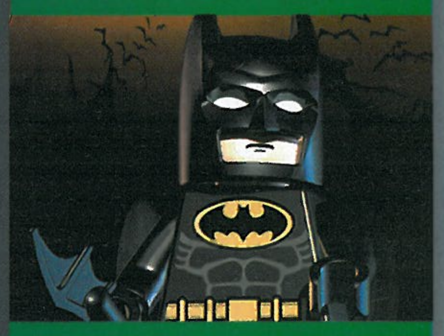
«*Si me preguntaras si la fuerza de Sony en cuestiones de hardware está en declive, supongo que en este momento tendría que decirte que podría ser verdad*». No lo dicen en **Microsoft** ni en **Nintendo**. Son palabras de **Ken Kutaragi**, en declaraciones para la agencia *Reuters* poco después de conocerse la noticia del retraso en nuestro continente. Somos los primeros que, deseosos de tantear emociones límite y de saborear de una vez eso de la Nueva Generación, queremos que la jugada le salga bien a **Sony**. Pero cuando el mismísimo Presidente de la compañía tiene sus dudas, nos podemos permitir un consejo: cuidado, **Sony**. Queremos llegar a la **PlayStation 17**, como mínimo.

TODOS SOMOS GUITAR HEROES



Noticia de ultimísima hora: aunque a la hora de cerrar este número **Activision** no ha dicho esta boca es mía, **Red Octane** ha confirmado de forma prácticamente oficial (aunque no del todo), a través de *IGN*, que ***Guitar Hero II*** será multiplataforma. ¿Tendremos guitarreo en **PS3** y **Xbox 360**? Es más... ¿tendremos guitarras... glups... inalámbricas?

BATMAN, MENUDO PIEZA



En nuestro último email de rumores comentábamos que **Traveller's Tales**, después de esos *Lego Star Wars* por los que sentimos adoración en **Xtreme**, iban a dirigir su mirada hacia algún otro mito de la cultura pop bajo el prisma de **Lego**. Apuntábamos Indiana Jones. Ya es oficial: es mucho mejor. El elegido es nada menos que **Batman**.

XBOX 360, MEJOR VISTA

Amantes de la alta definición: **Microsoft** hace oficial que, con su actualización de *software* de este otoño, **Xbox 360** será compatible con productos a 1080p, lo que la sitúa por delante de **PS3**, de momento incapaz de llegar a esa definición.

WEB DEL MES
SHOOTTHECORE.MOONPOD.COM

Shoot the Core es una veterana, casi histórica fuente de información en lo que se refiere a un tema apasionante: el de los *shoot'em-ups*, matamarcianos, o como les llaman los *hardcore fans*, **schmups**. **Shoot the Core** se deja de tonterías de velocidad, grafiquitos y decorados, y analiza rutinas de disparo, formaciones de ataque y encuentra bellas ecuaciones matemáticas en el caos galáctico de la mayoría de los miles de títulos que hay analizados en su base de datos. Pura delicatessen del disparo a ciegas.



CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

LA CHICA DEMOLICIÓN

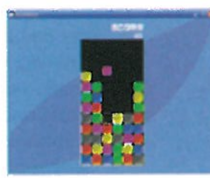
En ***Demolition Girl*** para **PlayStation 2**, una japonesa de enormes pechos y kilómetros de altura avanza pisoteando edificios en bikini. Parece aturdida, ausente a la doble dimensión de sus desproporciones. Pilotando un avión y un helicóptero, usted tiene que conseguir derribarla, disparándole somníferos en zonas específicas de su cuerpo que se van señalando sucesivamente. Como es natural, estas zonas incluyen con frecuencia el culo y las tetas.

Puedo intuir las dos primeras cosas que ha pensado según ha leído esto: *«Tengo que ver este juego al menos una vez en mi vida»* y *«Seguro que es una birria injugable»*. Bueno, pues puedo garantizar lo segundo. De cuatro fases que tiene el juego, las tres primeras son demasiado fáciles y repetitivas, mientras que la cuarta es un sinsentido imposible de jugar. Parece dar igual: ***Demolition Girl*** pretende funcionar por su consciente extravagancia y desvergüenza para con el jugador. En otras palabras, ***Demolition Girl*** es al videojuego lo que las películas de la Troma son al cine: una chapuza asumida, chillona y barata que busca un público específico, escaso pero fiel.

¿Cuál es el problema? Sospecho que, para bien o para mal, el mundo del videojuego lo tiene muy difícil para alimentar un mercado de serie Z. Es posible disfrutar de una película mala. Pero tiende a ser complicado hacerlo con un juego malo, ya que la calidad de un videojuego afecta de base a su interacción: ***Demolition Girl*** está más cerca de un DVD rayado que del Vengador Tóxico. Visto así es triste: en el mundo del videojuego a veces encontramos basura en lo que nos venden como oro, pero a diferencia del cine, los tebeos, la literatura y la música, casi nunca encontramos oro entre lo que nos venden como basura.







J. Allard presentando XNA en el Gamefest 2006, junto a un par de muestras de lo que puede hacer la aplicación.



_STAN BY

XNA LA REVANCHA DE LOS NOVATOS

EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS TIENE TODAS LAS PAPELETAS PARA, AL MENOS, PERDER ALGUNO DE SUS MISTERIOS: LLEGA XNA

Siempre ha estado rodeado de cierto misterio, esto de hacer videojuegos. Para el común de los jugones, la programación parece estar siempre rodeada de cierto oscurantismo y escasa explicitud. Porque... ¿cuántos aficionados a los videojuegos – y no nos referimos sólo a jugadores ocasionales – han puesto sus ojos sobre una línea de código C++, o sabe realmente qué es exactamente un kit de desarrollo? Repito: «realmente».

Con esta idea en mente, **Microsoft** ha puesto ya a la disposición de cualquier programador *wannabe* con acceso a Internet (¿todos?) la versión *beta* de lo que, auguran, revolucionará la creación de videojuego: **XNA Game Studio Express**. Se trata de una potente herramienta dirigida principalmente a aficionados y basada en C++, con la que se pretende simplificar el proceso de desarrollo – con accesibles librerías multiplataforma -, y poner al alcance de los menos expertos la posibilidad de hacer sus primeros pinitos, o bosques enteros – dependiendo del talento -, en el mundo de la programación. El principal atractivo de la versión definitiva, que se espera para finales de año, es que permitirá no sólo el desarrollo de aplicaciones sobre **Windows XP**, sino también su migración a **Xbox 360**, siempre y cuando se suscriba el servicio *XNA Creators Club*, con un coste de 99 dólares al año, y que permitirá el intercambio de aplicaciones. **Microsoft** ha anunciando que más adelante lanzará la versión Pro de **XNA Game Studio** (precio inferior a 1000 dólares), que abrirá la posibilidad de crear juegos directamente para *Xbox Live Arcade*. Además, ya está disponible On-line una guía de migración de proyectos en MDX a **XNA**.

¿Va a poner **XNA** el mundo patas arriba? No es, desde luego, el primer intento de acercar la programación al aficionado con inquietudes – algunos recordarán el fallido **Net Yaroze** de **Sony** -, pero si tenemos en cuenta la descomunal implantación actual de las comunicaciones a través de la Red, y el éxito creciente de **Xbox Live**, la situación pinta bien. No obstante, con apenas un mes al alcance de todos, aún es pronto para confirmar la potencia y accesibilidad de **XNA**, de las que depende principalmente el éxito de la herramienta. Lo que cada día parece más evidente es que las ventas masivas y las licencias ultramillonarias que se llevan en la industria no son precisamente un acicate para la creatividad. Así que tal vez **Microsoft** esté apuntando en la dirección correcta en la búsqueda de nuevos talentos. Y baratos, vaya...

_PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA
HTTP://MSDN.MICROSOFT.COM/DIRECTX/XNA/
HTTP://XBOX360HOMEBREW.COM/

E-MAIL DE LOS RUMORES
CERO POR CIENTO DE FIABILIDAD

_Electronic Arts se ha cansado de que Activision se lucre invariable y continuamente con su franquicia de Tony Hawk s. EA podría estar preparando la madre de todos los simuladores de skateboard, que se llamaría Skate _Nintendo podría tener preparados para un próximo lanzamiento réplicas de mandos clásicos de NES, Super Nintendo y Megadrive... perfectamente compatibles con Wii _RAGE, es decir, el motor gráfico

I-POD: APPLE ENTRA EN JUEGO

NEMESIS

Generación tras generación, los **iPod** de **Apple** van dejando atrás a todos sus competidores. La última jugada de la compañía de **Steve Jobs** ha sido convertir su reproductor de *mp3* en una genuina consola de videojuegos. Gracias a la última versión del *software* **iTunes** (disponible en www.apple.es) podrás disfrutar de auténticos clásicos como *Tetris* o *Pac-Man* en cualquier parte. Eso sí, necesitarás un **iPod** de quinta generación para ello. Si no lo tenías ya, **Apple** acaba de poner a la venta dos nuevos modelos. El de 30GB tiene un PVP de 279€, mientras que el modelo de 80GB te costará 379€. Ambos cuentan con una nueva pantalla a color de 2,5 pulgadas con un 60% más de brillo que los modelos anteriores. De momento, ya hay 9 juegos disponibles, y a la venta, en la *iTunes Store*: *Tetris, Mahjong, Mini Golf, Pac-Man, Cubis 2, Bejeweled, Zuma, Texas Hold'em* y *Vortex*. El precio de cada uno de ellos es de 4,99€ y la forma de comprarlos en la *iTunes Store* es idéntica a la de las canciones. De todos los que hemos probado el que mejor hace uso de la *Click Wheel* del **iPod** es sin duda el popular **Zuma**, cuya calidad gráfica y sonora no tiene nada que envidiar a la versión de *Xbox Live*.

EL NUEVO ITUNES 7 ES LA LLAVE PARA CONVERTIR TU IPOD DE QUINTA GENERACIÓN EN UNA AUTÉNTICA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS





Después de ésto ¿Quien se pone a jugar al Parachute?



Ni te molestes en volcar los juegos a tu iPod Nano: sólo funcionan con los iPod de 5º generación.

HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

COMO LA VIDA MISMA (ES DECIR, MAL)

Hay momentos en la vida en que la diferencia entre machacar al contrario con precisión de cirujano y perder una ventaja insalvable no es cuestión de inteligencia o capacidad, sino de nobleza. Es un poco como cuando te gusta una chica y te callas durante tres años por no parecer un baboso necesitado, solo que en este caso lo que se luce es carisma, la capacidad de perdonar la afrenta, la chulería generosa. Uno no puede ser tan mendrugo de rematar a un caído, aunque la mitad de los combos del **Tekken** estén diseñados para saltar sobre su cuerpo inerte y partirlo en dos con un grito triunfante. Porque nosotros no somos así. Nosotros somos gilipollas.

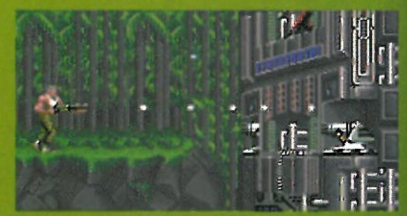
Uno de los mayores placeres exclusivos que experimenta un jugador es el de habitar un mundo perfecto: todo lo que existe está creado por y para ti. En el universo de píxeles no hay ningún gracioso jugando a los dados: las plataformas están exactamente a un salto de distancia, las amenazas en la esquina adecuada para que puedas sobrevivir si te lo curras un poco y todos los objetos son de utilidad, como los hechos inexplicables en las pelis independientes. Todos los obstáculos se ajustan con precisión a tu paso: lianas, trampas, helados. Brujas despampanantes cuyo poder supera al de la Medusa pero no al tuyo. Por eso, cuando le has metido el rodillazo al contrario en el momento perfecto, sabes que a partir de ahí (rodillazo-patada-rodillazo-patada) lo que queda es el destino, porque has encajado tu rodilla en un loop del que no podrá levantarse ni para pedirte disculpas.

Pero ¿lo haces? No, hombre, no. Te apartas y te esperas a que tu colega se levante para que pueda hacer la pollada del trompo con las piernas y reventarte los sesos contra el muro de atrás. Para que no te diga que haces juego sucio. Y porque en el universo pixelado todo es perfecto menos tú. Tú eres gilipollas.



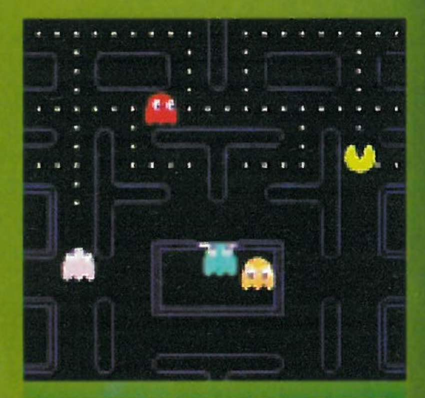
exclusivo de Rockstar, podría ser usado por el venidero GTA IV. Parece lógico, vistos los excelentes resultados obtenidos en Table Tennis _Sorprendente pero muy extendido es el rumor de que la inevitable secuela de Dead Rising podría no ser una exclusiva de Xbox 360. De hecho, se comenta que el juego SI podría ser una exclusiva de PlayStation 3, lo que sería para qué negarlo, una gran sorpresa...





MÁS CLÁSICOS EN LIVE ARCADE

En el mismo momento de escribir estas líneas se anuncia en el Tokyo Game Show la próxima incorporación a Xbox Live Arcade de los siguientes juegos de Konami y Namco Bandai: Contra (¡guau!), Gyruss (queeehm...), Dig Dug, Track & Field (id reservando media docena de pads nuevos), New Rally-X, Rush'n Attack, Ms. Pac-Man (¡sí! ¡sí! ¡sí!) y Yie-Ar Kung Fu (sólo en Japón, maldita sea).



EL MEJOR PAC-MAN DEL MUNDO

Microsoft y Toru Iwatani, creador del mítico Pac-Man, preparan un torneo con sabor añejo: un Campeonato Mundial del clásico en el que competirán los diez primeros clasificados en la tabla de Xbox Live. Ganará quien haya logrado sobreponerse a los llamativos problemas de control del juego.

FRANQUICIADO HABEMUS

Xbox anuncia el nacimiento, en una esquina de una nota de prensa, de una nueva franquicia en Xbox Live. Los foros están echando humo: ¿Una serie clásica? ¿Alguien ha dicho Megaman, por favor? ¿Una serie de juegos exclusiva para Live? ¿Quizás alguna innovadora serie de juegos de estructura episódica? La respuesta, en pocas semanas.



LO ÚLTIMO DE XBOX LIVE, EL DEFINITIVO SISTEMA DE JUEGO ON-LINE Y DESCARGA DE ENTRETENIMIENTO DE RAÍZ CLÁSICA DE MICROSOFT, CADA MES EN XTREME

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

XBOX LIVE ARCADE SACA EL LÁTIGO

JOHN TONES

La noticia ha puesto los pelos de punta a la muchachada que se reune alrededor de *Xbox Live*, y no tiene nada de extraño: **Castlevania: Symphony Of The Night**, para muchos la mejor entrega de la saga de masacre vampírica de **Konami** que apareció en 1997 para **PSone**, llegará a *Xbox Live* en algún momento del primer cuarto del año que viene. No se conocen más detalles de este *port*, perteneciente a una serie que nunca se ha caracterizado por sus opciones multijugador, pero podemos ir preparando el látigo y afilando las estacas: en *Xbox Live* hay cada vez juegos más complejos y espectaculares. Las primeras impresiones de que *Xbox Live Arcade* iba a ser una madriguera de jugabilidades de teléfono móvil y gráficos de entretenimiento de PC para oficinistas se están disipando.

Symphony Of The Night es, para muchos amantes de la jugabilidad clásica, uno de los últimos grandes títulos en 2D, perteneciente a una época en la que los polígonos tridimensionales eran esfuerzos estéticamente escalofriantes. Conocido también por su título japonés, *Drácula X*, **Castlevania: Symphony Of The Night** es nada menos que la decimotercera entrega de la longeva serie, introdujo elementos de RPG en la jugabilidad y favoreció entornos gigantescos que hay que explorar no de forma lineal, sino según se van ganando nuevas habilidades, muy al estilo de la serie *Metroid*, con la que tantas veces ha sido comparada esta recta final de la serie. Bienhallado sea, pues, el regreso del pixel neogótico.

LO NECESITAMOS EN XBOX LIVE

SNOW BROS.



Bubble Bobble será el clásico. Pang! será el megaéxito. Pero Snow Bros., con su mezcla de enemigos salidos de una pesadilla lisérgica y héroes empeñados en exhibir un grafismo (muñecos de nieve con moños) y unos poderes (hacer bolas de nieve... ¡ahí es nada!) de una antipatía diametralmente opuesta a la belleza pixelada de Bub y Bob, es uno de los clásicos de los puzzles-arcade de principios de los noventa. Una joya que nos encantaría disfrutar con la calefacción a todo trapo.



MEZCLA DE LECTOR DE CÓDIGOS DE BARRAS Y VIDEOCONSOLA DOMÉSTICA, HYPERSCAN TRAE UN CONCEPTO A NUESTROS SALONES QUE NO VEÍAMOS DESDE HACÍA AÑOS. MEZCLANDO NOSTALGIA Y TECNOLOGÍA PUNTA, MATTEL ESTÁ DISPUESTA A VOLVER A INTENTARLO. XTREME LE DA UNA OPORTUNIDAD

EL TREMENDO HYPERSCAN

JOHN TONES

¿Recuerdan el *Barcode Battler*? No se alarmen si la respuesta es ´«no»: nadie se acuerda de aquello. Era como jugar a piedra, papel y tijera con bolsas de gusanitos: un voluminoso cacharro que leía datos de cualquier código de barras y lo traducía en puntuaciones. Fue un sonoro fracaso, obviamente. **Mattel**, sin embargo, pretende lanzar en todo el mundo (en nuestro país, distribuido por *Toys'r Us*) una mezcla de consola y lector de códigos algo más sofisticado y que huele deliciosamente a producto extravagante desde sus mismos inicios.
Básicamente éste es su funcionamiento: se cargan juegos, normalmente de temática de combate, en el lector de DVD del juguete. Se controla, con mandos muy similares al *DualShock*, a los personajes, pero en cualquier momento se pueden mejorar los atributos de nuestros héroes con el lector de códigos incluido, y que leerá datos de tarjetas que se comprarán aparte. Un negocio redondo para **Mattel**, ¿no?
La empresa juguetera parece olvidar que este tipo de inventos no suelen funcionar sin un gran respaldo publicitario que los acompañe, pero reconozcamos que el invento es goloso, deliciosamente extraño, y nos recuerda a aquel momento indeterminado de los noventa en el que todas las jugueteras querían tener su consola. Recordemos, no obstante, que **Mattel** no es nueva en esto: la **Intellivision**, máquina que nos provoca contradictorios recuerdos, está ahí para devolvernos a la memoria que la intención es siempre la que cuenta. Y aunque estamos ya un poco encallecidos para disfrutar de juegos por fascículos, el éxito de *Yu-Gi-Oh!* y *Pokémon* demuestran que hay un mercado. Unos mandos como estos, en cualquier caso, no deberían caer en el olvido...



X-Men, título de reconocibles personajes que acompañará al lanzamiento de Hyperscan.

B A Z A R

LET'S TV PLAY - DRAGON BALL Z

Cien por cien japonés, y cien por cien aspavientos, este juego de la serie **Let's TV Play** es perfecto para sentirse Son Goku, entendiendo la primera persona de una manera un tanto sudorosa. Con un sensor de movimiento que hace las veces de miniconsola ubicado sobre el televisor y unos anillos para el usuario que detectan la posición y giros de las manos, como la **Wii** pero en rupestre, el juego nos enfrenta a los enemigos clásicos de los héroes de Toriyama en una mezcla de *shooter* y matamarcianos ciertamente indescriptible. Esguinces seguros. **Material cedido por hardcore-gamer.net**

LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS VANGUARDISTAS... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_



GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED, DISPONIBLE EN LA OFERTA DE XBOX LIVE ARCADE, ES UNO DE NUESTROS JUEGOS INSTANTÁNEOS PREDILECTOS: RÁPIDO, FURIOSO, BELLÍSIMO. PERO TRAS SU ÉXITO SE ESCONDEN ALGUNOS INTERROGANTES



Frente al frenetismo absoluto y la prevalencia del movimiento instintivo de **GeoWars**, *Grid Wars* (captura de la derecha) opta por un juego más reflexivo_

GEOMETRY WARS

_STAN BY

_PLATAFORMA XBOX 360
_DESARROLLADOR BIZARRE CREATIONS
_GÉNERO SHMUP ABSTRACTO
_PRECIO 400 PUNTOS MICROSOFT
_DÓNDE XBOX LIVE ARCADE

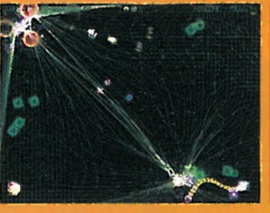


El pasado agosto, **Bizarre Creations**, la compañía responsable de **Geometry Wars Retro Evolved**, se puso en contacto en repetidas ocasiones con el programador Mark Incitti para que retirara de su página web el juego *Grid Wars 2*. Las conversaciones acabaron finalmente en una petición formal de «cese y desista» por parte de los creadores de **Geometry Wars** -conocido por muchos como "el *Halo* de *Xbox Live*"- bajo amenaza de emprender acciones legales contra el clon gratuito que, según **Bizarre** declaró en un comunicado posterior, estaba empezando a dañar las ventas de **Geometry Wars**. Los foros de los diferentes portales que cubrieron la noticia se convirtieron en los acostumbrados campos de batalla entre quienes defendían el infringido derecho de *copyright* de **Bizarre** y quienes sentían la vena – esa vena – a punto de estallar ante lo que consideraban una caradura intolerable. Porque, a fin de cuentas, ¿no es **Geometry Wars Retro Evolved**, a su vez, un clon?
Es una pregunta con trampa que conduce a una discusión estéril, y en realidad quien suscribe no tiene intención de responderla. Cada cual debería ser capaz de formar una opinión

EL ATAQUE DE LOS CLONES

No es *Grid Wars* el único vástago que le ha salido a ***Geometry Wars***. No están todos los que son, y alguno de los que están, sólo lo son si entendemos de forma un poco laxa el término clon, pero aquí tenéis algunos de los más interesantes seguidores del *Geometry Wars spirit*.

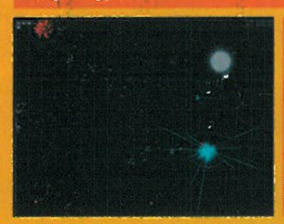
GRID WARS 2
http://worldofstuart.excellentcontent.com/grid/wars.htm



EL UBER-CLON
PUNTUACIÓN
9.0

Todo un juegazo. Soporta **Windows**, **Mac** y **Linux**, e incorpora una serie de cambios que mejoran notablemente las posibilidades de un ***Geometry Wars*** tal vez demasiado acelerado: los enemigos dejan respirar al jugador periódicamente y los ataques masivos son más manejables. Permite así un juego más reflexivo, acercando *Grid Wars* a la estrategia en tiempo real. De gestión de recursos va la cosa: para puntuar como posesos, hay que controlar a los agujeros negros, auténticas cosechadoras. Los *power-ups* no son automáticos, ofreciendo al jugador el control absoluto del espacio... de aquella manera.

HGE WARS
http://lyurca.org/gamedev/



CLON ACADÉMICO
PUNTUACIÓN
6.5

Como clon declarado de ***Geometry Wars: Retro Evolved***, *HGE Wars* tiene un ritmo mucho menos enloquecido, con un número considerablemente menor de enemigos en pantalla que su modelo y una cadencia de disparo más pausada. La física del agujero negro es en lo que destaca el juego. Su atracción gravitatoria es extrema, de tal manera que su presencia no es precisamente deseable: los enemigos dejan de puntuar y en el momento que crezca demasiado, la nave tendrá serias dificultades para moverse, quedando a merced de los cuadraditos que tan poco amor le tienen.

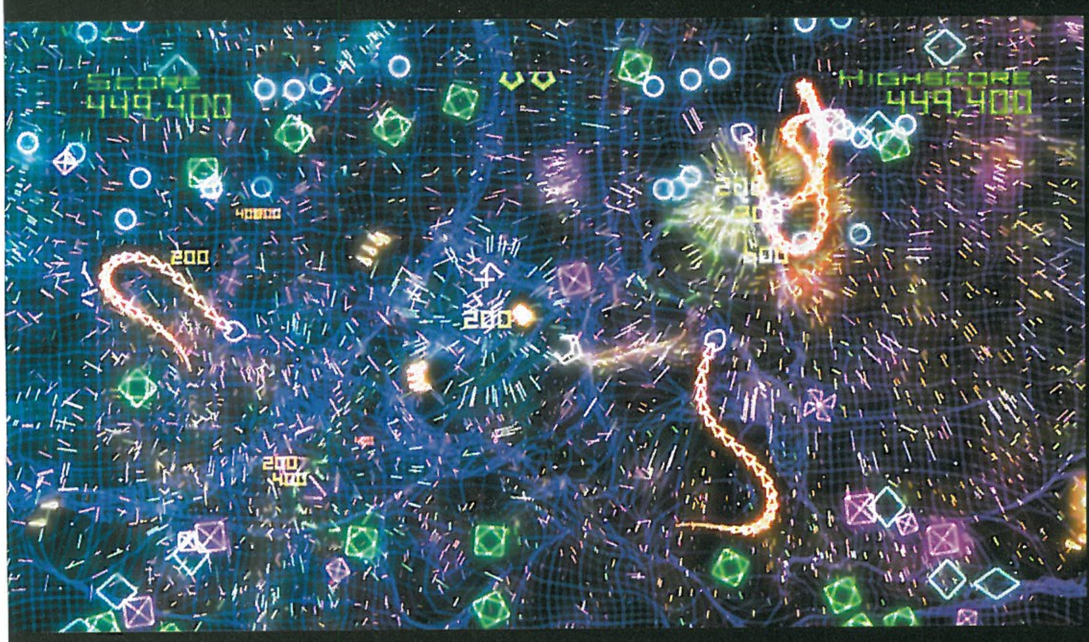
VECK
http://smayds.googlepages.com/games

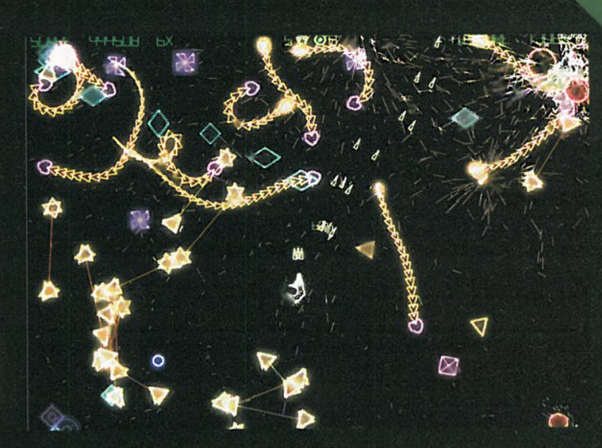


CLON ESPÍDICO
PUNTUACIÓN
6.0

Como en *HGE Wars*, el autor de Veck reconoce de dónde viene su evidente inspiración, aunque primero menciona, nos gustaría pensar que con cierta sorna, a *Robotron*. El programador Ayden Wolf recurre a alejarse del modelo en la medida de lo posible: los enemigos ya no son formas geométricas puras, sino navecitas vectoriales; los agujeros negros desaparecen, y con ellos la distracción táctica; y los *power-ups* se ofrecen automáticamente, cada 60 segundos exactamente. Pese a que la acción y la ambientación son realmente simples, Veck ofrece una buena dosis de acción acelerada.







La primera captura corresponde a **Geometry Wars** en su versión Evolved, y la de la derecha, al *Grid Wars 2* de Incitti.



al respecto y llegar a ella no es precisamente fácil. Algunos apuntes para ello:

Geometry Wars tiene unos referentes clarísimos. Desde el mencionado hasta la saciedad *Robotron 2084* - cuya mecánica y control a través de dos *joysticks* inspiran en primera instancia a **Geometry Wars**, aunque éste incorpore suficientes cambios para mantener la distancia, sobre todo estéticamente -, pasando por *Smash TV*, que también puede jugarse en *XBLA* para comprobar semejanzas. Hurgando en el aspecto vectorial podemos mirar tan atrás como 1980, con *Tempest*, el primer *shooter* con gráficos vectoriales, o 1982 y *Space Duel*, que sustituyó los asteroides de *Asteroids* (también vectoriales) por formas geométricas como cubos o diamantes (vamos atando cabos...).

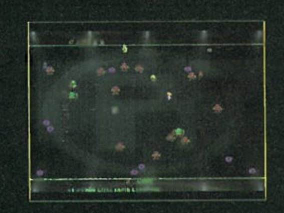
Hay quien se empeña enconadamente en incluir en la lista de influencias al desarrollador independiente Kenta Cho. Y si bien es cierto que la estética del japonés viene a la mente jugando a **GeoWars**, sí que es cierto que tanto **Bizarre** como Cho comparten entre sus antecesores e inspiradores nombres como el de Tetsuya Mizuguchi (Cho reconoce a *Rez* como una de sus inspiraciones estéticas) o el mismísimo Jeff Minter y su *Tempest*.

Bizarre Creations resaltaba en su comunicado que **GeoWars** es *«un raro ejemplo de Propiedad Intelectual indie, completamente original»*. Parece ser que esto es lo que ha hecho hervir hasta el tuétano los huesos de más de uno. En cualquier caso, *Grid Wars* sí es un clon, y Mark Incitti así lo admite. En una entrevista que concedió a *Eurogamer.net*, Incitti reconoció que su proyecto empezó como una versión de *Robotron*, y que al saber que **GeoWars** no tendría *port* a **PC** empezó a programar en esa dirección. Sin embargo, el duda que *Grid Wars* pueda estar perjudicando realmente a **GeoWars**. Nosotros lo dudamos más.

Y entre tanta polémica, lo cierto es que, con todo lo que adoramos **Geometry Wars**, *Grid Wars* se nos antoja cada día que pasa mejor juego. Stuart Campbell desgranó en un artículo en su web las bondades del juego de Incitti, las cuales suscribimos sin dudar y comentamos ligeramente más abajo. Baste destacar cómo el clon se acerca a los planteamientos de *Command and Conquer* (sí, sí), concentrando la importancia en la gestión de los agujeros negros. Algo que en **Geometry Wars** no parece al alcance de la mano humana.

Suponemos que la ley respaldaría a **Geometry Wars** si Incitti no hubiera aceptado retirar su juego. Pero en todo este asunto hay cierta ironía zumbona: ¿un clon denuncia a un clon? ¿Serán las ventas, como dice **Bizarre**, o que cada vez más voces elogian al hijo bastardo en lugar de al reconocido?

DOS DE LOS MEJORES SHMUPS ACTUALES, CONDENADOS A NO ENTENDERSE





Bajo estas líneas, imágenes de algunos de los juegos a los que **Geometry Wars** debe no poco de su mecánica y su estética: *Robotron 2084* y *Tempest*. La falta de humildad está muy fea..

RAINBOW WARS
www.volition-inc.com/Staff/LukeSchnieder



CLON PUÑETERO

PUNTUACIÓN
7.0

A diferencia de **Geometry Wars**, el disparo en Rainbow Wars es un dolor: es multidireccional, sí, pero para apuntar en otra dirección hay que rotar completamente la nave. Las diferencias no acaban ahí: tampoco hay agujeros negros, las bombas no destruyen a los enemigos, sino que teletransportan la nave aleatoriamente, y pueden cogerse unos power-ups que crean un campo de contención de enemigos para dispararles a placer. El ritmo en Rainbow Wars es absolutamente frenético, y el diseño, considerablemente bello. Se merece un huequito en el disco duro, al menos por un tiempo.

CIRCLE HUNTER
www.swooshysoft.com



CLON PSICODÉLICO

PUNTUACIÓN
8.5

El clon de **GeoWars** más lisérgico e hipnótico que nos hemos echado a la cara. La mecánica difiere considerablemente del juego de **Bizarre**, ya que, al mover la nave, se hace girar todo el escenario, y, además, sólo se puede disparar hacia delante. Así, para eliminar enemigos (circunferencias de diferentes formas y comportamientos) se ha de girar rítmicamente el entorno, lográndose estelas curvadas de disparos. El efecto es de auténtica psicodelia, reforzado por unos gráficos de fondo en forma de círculos concéntricos de colores brillantes e intoxicantes. Puro LSD vectorial..

MUCADE
www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/

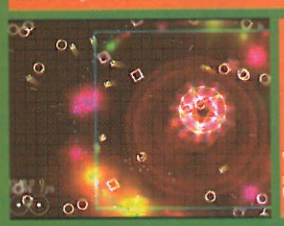


CLON EXPERIMENTAL

PUNTUACIÓN
8.5

Nos encanta Kenta Cho, y aunque MuCade no es estrictamente un clon, sí comparte algunas decisiones estéticas y de ambientación con **GeoWars**. Cho ha admitido en alguna entrevista que adora **Geometry Wars**. Y nosotros no podemos dejar de ver algún trazo de inspiración en esta creación suya en torno a la «física del ciempiés». Efectivamente, MuCade consiste en sobrevivir todo el tiempo posible manejando un «centipede» que crece en longitud conforme echamos del escenario a otros congéneres. El reto: mantener a raya nuestra propia cola y ser el último en caer del ring..

VECTOR INFECTOR
www.merseyremakes.co.uk





CLON EPILÉPTICO

PUNTUACIÓN
6.5

Otro clon consciente, Vector Infector apunta maneras a pesar de encontrarse en una fase temprana de programación. Los enemigos son figuras geométricas con actitud kamikaze que al morir dejan una serie de gemas. El jugador ha de ir recolectándolas para conseguir power-ups y aumentar el multiplicador de puntos. Otra diferencia es que los límites del escenario son abiertos: como en Pac-Man, podrá escapar por los bordes y aparecer al otro lado de la pantalla. Gráficamente es una preciosidad de belleza bizarra y psicodélica. Quién sabe cómo afectará a las zonas del cerebro encargadas de la visión.



DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «COLEGIAL QUE MATA DIOSES COMO QUIEN CAMBIA DE BOLI». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_







UN JOVEN NINJA CON CARA DE PILLO Y MODALES DE GAÑÁN ESTÁ A PUNTO DE DAR EL SALTO A NUESTRO PAÍS. ¡¡QUE NO TE PILLE POR SORPRESA!!

_CHIARAFAN

NARUTO

Desde la época de esplendor de *Dragon Ball* no se recordaba algo así. Millones de fans de todo el mundo de visten como él y sus compañeros, y seguro que ya has visto mil veces el dichoso símbolo de la hoja en los más variados lugares. De hecho, sólo hay que darse una vuelta por alguna tienda especializada en manga y anime nipones para descubrir que buena parte de su espacio está dedicada a todo lo relacionado con este personaje. Y esto teniendo en cuenta que la serie de animación (que suele ser el medio que promocione definitivamente al fenómeno entre las masas) aún no se emite en nuestro país, aunque esto es algo que se solucionará pronto gracias al canal de televisión **Cuatro**. Desde que viera la luz en las páginas del semanario *Shonen Jump* (el mismo donde nació *Dragon Ball*), allá por el año 1999, parece que todos tenían muy claro que sería un éxito. Razones no le faltan: un personaje central (Naruto) juvenil, carismático, fuerte y al mismo tiempo entrañable; una plétora de secundarios igualmente conseguidos y con personalidades definidas, acción a raudales, combates ninja y mucho humor. Tres años después llegó la serie de animación y, claro, las adaptaciones al videojuego no podían tardar en llegar. Como no podía ser de otra forma, **Bandai** se hizo con los derechos de estas adaptaciones, al igual que lo ha hecho con la mayoría de series de éxito niponas. El primero de ellos fue lanzado para la portátil de **Bandai** (nunca distribuida de forma oficial en nuestro país) **WonderSwan Color**, y se trataba de un sencillo juego de rol sin muchas pretensiones. Sirvió más que nada para abrir la veda. En lo sucesivo, los juegos de *Naruto* se desarrollaron principalmente en dos soportes: **PlayStation 2** y **GameCube**. La primera recibió la entrega inicial de *Narutimate Hero*; posiblemente el lanzamiento más popular, que ahora llega a Europa. Dos entregas más hasta la fecha han aparecido, expandiendo su jugabilidad hasta límites insospechados.



_PLATAFORMA **PLAYSTATION 2**
_COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
_DESARROLLADOR **ATLUS CO.**
_GÉNERO **LUCHA**
_CONFIRMADO EUROPA **SÍ**

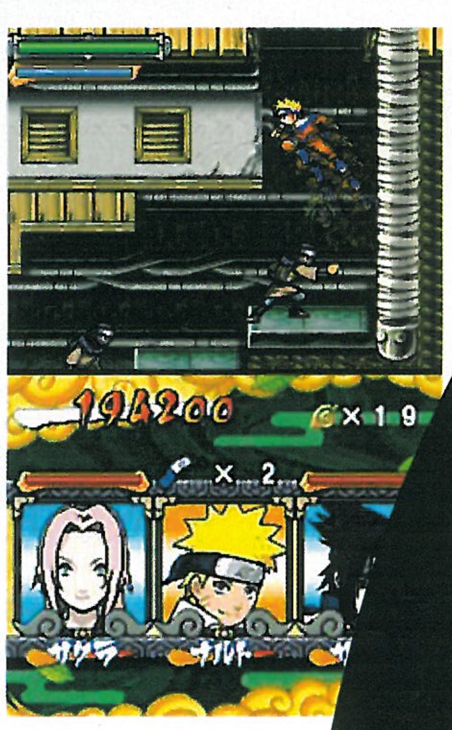
LA SAGA JUGABLE DE NARUTO ABARCA GRAN CANTIDAD DE SISTEMAS Y UN BUEN NÚMERO DE TÍTULOS HASTA LA FECHA





La de **Nintendo** cuenta con los *Gekitou Nanja Taisen*, cuatro en total, también de lucha pero con hasta cuatro jugadores simultáneos y una concepción mucho más *arcade*. Dos de ellos han llegado a ver la luz en EE.UU., pero dado el actual ciclo de vida de la consola, dudamos que lleguen a aparecer por aquí. No hace mucho tiempo, con el subtítulo de *Uzumaki Ninden*, una aventura de acción con una trama exclusiva llegó también a **PS2**, y es de esperar que dentro de poco, posiblemente el año próximo, los jugadores españoles podamos disfrutar de él. La siguiente consola de la lista en cuanto a número de visitas del joven ninja es la exitosa portátil **Nintendo DS**. Dos subsagas diferentes, una de ellas dedicada a la acción-plataformas y otra al rol han entretenido a los usuarios con bastante éxito. **GameBoy Advance** también ha contado con su representación en este universo, y hasta **PSP** tuvo su ración de *Naruto* con una especie de adaptación de la saga *Narutimate* de **PS2**. Sin embargo, lo que depara el futuro es aún mejor, ya que la multinacional **UbiSoft** se ha hecho con los derechos para el desarrollo de nuevos juegos del joven ninja para las consolas de próxima generación.

_game over







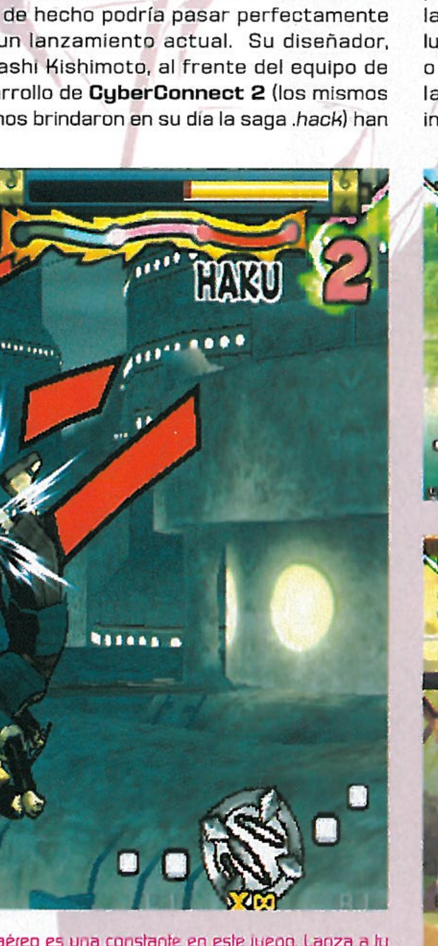
PS2

POR FIN BANDAI NAMCO, DE LA MANO DE SU DISTRIBUIDORA ESPAÑOLA ATARI, SE DECIDE A TRAER A NUESTRO PAÍS UN JUEGO DE NARUTO, AUNQUE QUIZÁS NO SEA EL QUE TODOS ESPERÁBAMOS...

_CHIARAFAN

NARUTO
ULTIMATE NINJA

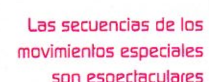
El primero de los juegos basados en el fenómeno *Naruto* que verá la luz en nuestro país de una forma oficial será este **Naruto: Ultimate Ninja**, que no es otra cosa que el nombre que se le ha dado en occidente a la primera entrega de los *Narutimate Hero*. Por lo tanto, lo primero que hay que aclarar es que el jugador se encontrará, cuando el producto aparezca en las tiendas españolas el próximo mes de noviembre, ante un título con más de tres años de antigüedad. Sin embargo, y al contrario de lo que ocurre con la mayoría de los juegos, no es algo que se note en absoluto; de hecho podría pasar perfectamente por un lanzamiento actual. Su diseñador, Masashi Kishimoto, al frente del equipo de desarrollo de **CyberConnect 2** (los mismos que nos brindaron en su día la saga *.hack*) han reproducido de forma muy fiel la estética del manga. Los personajes están trazados con un uso espectacular del *cell-shading*, y el sombreado de los mismos empleando una técnica que imita el trazo de un lápiz que les dota de una apariencia muy auténtica. Como juego de lucha uno contra uno, su mecánica se halla a medio camino entre lo visto en la saga *Smash Bros* de **Nintendo** y las anteriores producciones de **Bandai** en este género, como la saga *Dragon Ball Z Budokai*. Los combates tienen lugar en grandes escenarios con varios planos y alturas, entre los cuales los combatientes se podrán mover a su antojo. Estos entornos reproducen muchos de los parajes más populares de la serie, como los tejados del pueblo natal de Naruto, la arena donde tienen lugar los exámenes o el Bosque de la Muerte. La interactividad



El combate aéreo es una constante en este juego. Lanza a tu oponente por los aires y remátalo allí con un buen combo.






Las secuencias de los movimientos especiales son espectaculares

dentro de los mismos estará a la orden del día: podremos romper cajas donde encontraremos objetos que nos ayuden en los combates, pedir ayuda a los personajes que observan o incluso padecer los efectos medioambientales, como el fuerte viento que dificulta nuestro avance. Los exagerados e imposibles movimientos de los personajes de la serie están todos presentes. De hecho, los combatientes se mueven a una velocidad de vértigo, tienen la posibilidad de efectuar un doble salto y con sólo pulsar un botón saldrán disparados hasta donde se encuentre el enemigo. De esta manera, nos encontramos ante una aproximación muy diferente al género de la lucha uno contra uno con respecto a lo acostumbrado en otras sagas como *Tekken* o *Virtua Fighter*. Aquí lo que prima son los golpes rápidos y la huída aún más rápida; el aprovechamiento de los elementos de los escenarios y de los poderes especiales de los personajes. Con respecto a estos últimos, hay que decir que en total han sido incluidos un total de catorce, dos más que en la versión nipona. De todas formas, la mayoría de ellos serán sólo accesibles una vez que hayamos jugado bastante. Cada uno de ellos cuenta, además de la barra de energía, con otra donde se acumula el «chakra». Gracias a él podremos realizar los ataques especiales, que se desarrollan de una forma similar a los de la saga

LA MECÁNICA RECUERDA MUCHO A LA DE LA SAGA SMASH BROS DE NINTENDO

Budokai o, más recientemente, a los de *Saint Seiya*. Esto es, si logramos impactar con el primer golpe, tendrá lugar una espectacular sucesión de imágenes donde nuestra única obligación será pulsar el botón que aparezca en pantalla en el momento adecuado. Si lo hacemos bien (y el enemigo no hace lo propio para defenderse), el ataque tendrá éxito. El control es extremadamente sencillo: un botón para el ataque, otro para el salto, un tercero para los citados ataques especiales y el último para lanzar *shurikens* y otras armas arrojadizas que encontraremos por el escenario. Con los gatillos superiores nos cubriremos y cambiaremos entre las armas disponibles para estos menesteres. Además de contar con varios modos Historia llenos de secuencias intermedias uno para cada uno de los personajes principales de la serie, se halla también la Casa de Naruto, donde será posible observar todo el material extra que vayamos consiguiendo, como figuras de los personajes, vídeos de los movimientos especiales, partituras de las composiciones y perfiles de los personajes.

...game over



Al comienzo y al final de cada combate tendremos que soportar las «bravuconadas» de los personajes. Que si soy más fuerte, que si tu hermana está gorda, etc..









NOTICIAS
HORIZONTE NIPÓN

Anuncios muy importantes nos llegan desde Japón. En una reciente conferencia de prensa, **Square Enix** ha anunciado que continuará explotando el éxito de *Final Fantasy XII* (que por cierto aparece a finales de octubre en Estados Unidos) con una precuela para **Nintendo DS**, de la que áun no os podemos ofrecer imágenes. Además, un nuevo proyecto de Tetsuya Nomura (el responsable de *Kingdom Hearts*) para esta consola, mientras *Final Fantasy III* sigue vendiéndose como churros. Y para acabar, imágenes de los lanzamientos más interesantes del momento...


Atelier Iris (NDS)


Bullet Witch (XBOX 360)

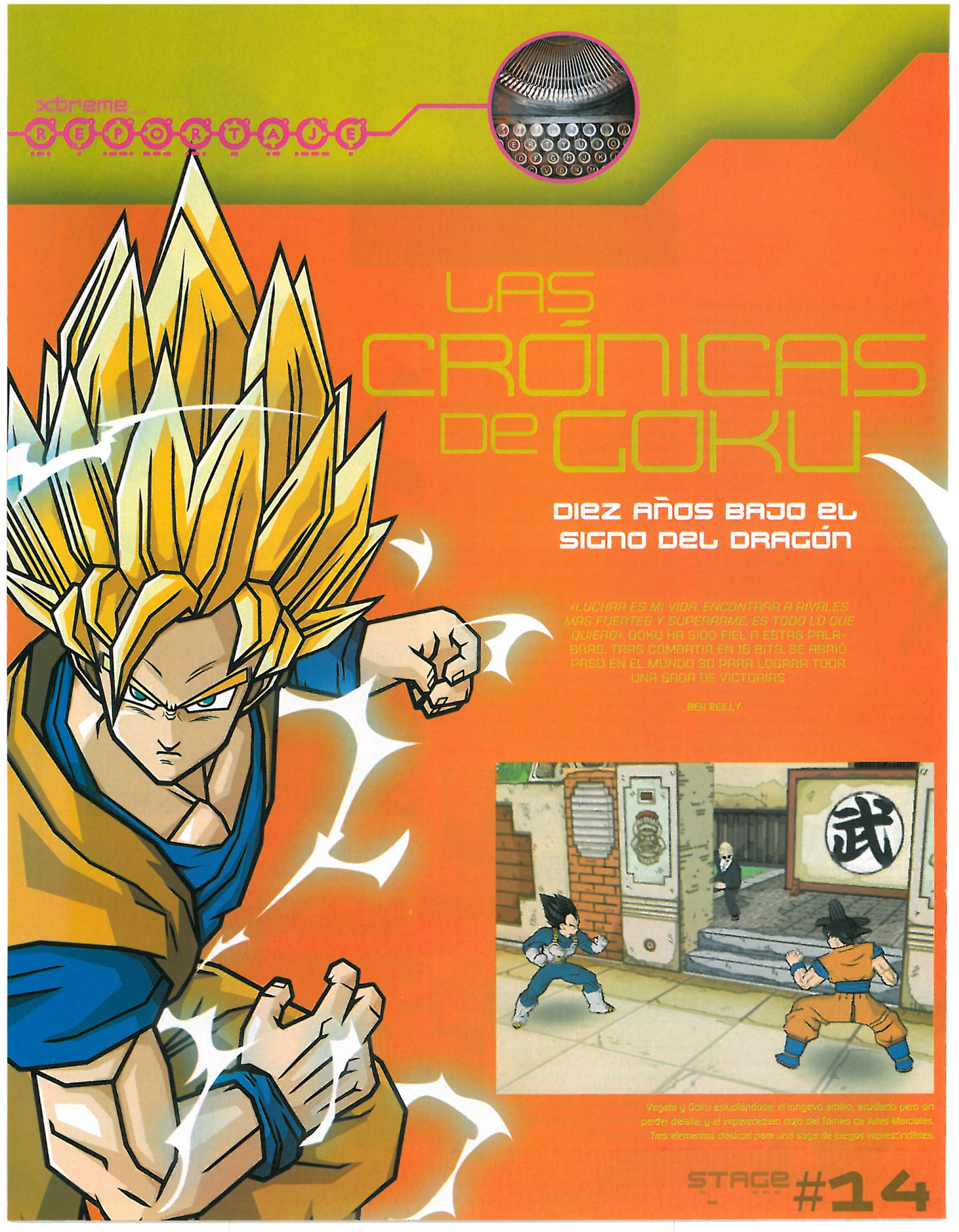

Devil May Cry 4 (PS3)


Heroes of Mana (NDS)


KH2 Final Mix (PS2)



Dawn of Mana (PS2)



LAS CRÓNICAS DE GOKU

DIEZ AÑOS BAJO EL SIGNO DEL DRAGÓN

«LUCHAR ES MI VIDA. ENCONTRAR A RIVALES MÁS FUERTES Y SUPERARME. ES TODO LO QUE QUIERO». GOKU HA SIDO FIEL A ESTAS PALABRAS. TRAS COMBATIR EN 16 BITS, SE ABRIÓ PASO EN EL MUNDO 3D PARA LOGRAR TODA UNA SAGA DE VICTORIAS

_BEN REILLY

Vegeta y Goku estudiándose; el longevo árbitro, asustado pero sin perder detalle; y el imperecedero dojo del Torneo de Artes Marciales. Tres elementos clásicos para una saga de juegos imprescindibles.





Tras el triunfo de la saga *Butoden* en 16 *bits*, el universo *Dragon Ball Z* (más propicio para la lucha que la saga madre), se preparaba para las mieles y hieles de **PSone** y **Saturn**. Y tuvo lugar el clásico efecto puente: el primer título es un trasvase de conceptos previos, con tímidos pasos hacia la innovación. *Dragon Ball: Ultimate Battle 22* combinaba *sprites* 2D (con *cells* originales del *anime*) con los siempre feotes fondos 3D. 22 luchadores y cinco personajes ocultos, incluyendo a Mr. Satan, Gogeta o Goku de niño, y un desarrollo lastrado por la falta de pantalla partida.

En **Sega Saturn**, *Dragon Ball: Shin Butouden* era el paso en la dirección correcta. Totalmente 2D y abrazando de nuevo la pantalla partida, combinada con fondos rotatorios y ataques espectaculares.

Quien da primero, da dos veces. El siguiente título para **Saturn** fue *Dragon Ball Legends* (1996), con versión inferior en **PSone**. Incomprendido y avanzado a su tiempo, *Legends* seguía el argumento de *Dragon Ball Z*, y usaba personajes 2D en enormes escenarios tridimensionales. Tras perseguirse y darse de «tollinas», ganaba aquel que completase la barra inferior, para realizar un ataque final 100% anime. La conversión a **Nintendo 64** dormiría el sueño de los justos.

Primer estertor en 3D: *Dragon Ball Final Bout*. Las pantallas de preproducción mostraban un juego más pulido, pero el resultado fue discreto: el modelado de los luchadores los asemejaba a pedruscos... que se controlaban como tales. Tampoco ayudaba que los 17 personajes se basasen en el Anticristo de *Dragon Ball*: la saga *GT*. ¿Algún punto a su favor? Bueno... La *intro* animada, y la música, con un tema nuevo de Hironobu Kageyama.

EL CAMINO DEL SUPER GUERRERO

Con *Dragon Ball Z: Budokai* (2002), la saga se estrena en **PS2**. 23 luchadores iban



LOS HÉROES DE AKIRA TORIYAMA TARDARON EN ACOMODARSE A LAS 3D

EVOLUCIÓN Z_



DBZ ULTIMATE BATTLE 2



DBZ LEGENDS



DB FINAL BOUT



DBZ BUDOKAI



DBZ BUDOKAI 3



DBZ TENKAICHI 2



#15







Ah, la ironía: años de quejas sobre poca profundidad, y llega Budokai con un control sólo apto para jugadores muy tenaces.

desde la Saga Saiyan hasta el combate contra Célula. El modelado brillaba en las escenas *in-game*, mientras que el desarrollo, de combates simplones, trajo las habilidades customizables. Entre líneas se lee la dicotomía de los juegos de *Dragon Ball*: delicatessen para los fans y simpleza para los jugadores *hardcore*.

El éxito de *Budokai* llevó a su continuación inmediata, *Dragon Ball Z: Budokai 2* (2003). El efecto *Cel Shading* se enfatizó para el look anime. También se incluyeron nuevos slots de habilidades, compra de cápsulas Hoi Poi con transformaciones y un festival de modos de juego... si se lidiaba con el modo *Dragon World*. En él, Goku y compañía recorrían un tablero consiguiendo premios, pero combatiendo contra el mismo personaje una y otra vez. En Japón el juego incluía a Kuriza y guiños a Neko Majin. 1000 suertudos lectores de *V-Jump* consiguieron *Dragon Ball Z: Budokai 2 V*, una versión por la que algunos matarían.

16 BITS: LA EDAD DE ORO_



Super Butoden llegó a España en plena fiebre de la serie. 14 luchadores y la presentación de la pantalla partida. Le siguió Super Butoden 2, con gráficos muy superiores y duelos de kames. Super Butoden 3 era una versión actualizada, con un Boo que aún seguía vigente en el manga. El espectacular DBZ: Hyper Dimension tuvo un desarrollo más One on One. Megadrive contó con el estupendo DBZ: Buu Yuu Retsuden, de control abigarrado pero con Krilin y Gyneu en el plantel. Y con cambio de cuerpo disponible.



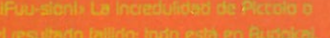












«¡Fuu-sion!» La incredulidad de Piccolo o el resultado fallido: todo está en Budokai.

TRIBUTO Y EVOLUCIÓN

Por fin llegó *Budokai 3* (2004). Fuera tablero. Fuera luchas esquemáticas. El juego abraza toda la espectacularidad de la saga y la plasma en un juego. Los gráficos se optimizan para ser un calco del anime. El sistema de combate incluye *Counters* de teleportación, choque de kames, nuevas peleas-relámpago, *Dragon Rush*, Vuelo Libre... Profundidad de juego que satisface a aquellos que pedían una lucha más depurada. Impagable es el modo *Dragon Universe*, con un escenario de libre exploración. Para muchos el título definitivo, con, por una vez, versión de coleccionista en Europa con las voces originales.

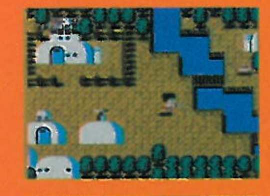
El cambio supone riesgo. La saga se transforma con *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* (2005). 90 personajes participan en un juego con enormes escenarios destruibles, en los que se ha de localizar al enemigo, volar hasta él y darle la del pulpo. Una especie de potaje entre *shooter* en tercera persona y *arcade* de lucha que, junto a la necesaria merma gráfica, no satisfizo a muchos jugadores. Al menos no a los impacientes, ya que aquellos que dominaron la mecánica del título encontraron La Verdad Oculta: un desarrollo divertido, exigente y que se asemejaba al dinamismo del anime más aún que la serie *Budokai*.

Demanda continua de combates o sobreexplotación de licencia; no importa el motivo, pero **Bandai** ha tenido tiempo para lanzar dos juegos más en apenas un año. El equipo **Dimps** retomó el estilo de *Budokai* y lo adaptó para **PSP**. *Dragon Ball Shin Budokai* es casi idéntico a la saga mayor, casi tan espectacular, aunque con menos posibilidades de control en sus 18 luchadores. 18 son también los personajes de *Super Dragon Ball Z*, adaptación para **PSP** de la recreativa de **Craft & Meister**. Una conversión impecable, para bien y para mal: el control *arcade* sigue el modelo de *Street Fighter*. Los modelos y escenarios cumplen, y aunque se pueden pedir deseos a Shenron, se echa de menos la variedad de la serie *Budokai*.

SHENRON MIRA HACIA EL FUTURO

Si Goku, Vegeta, Krilin o Gohan han seguido tanto tiempo juntos, ha sido gracias a los fans. Son ellos los que mantienen viva la saga en cualquier medio, y responsables de los éxitos cosechados en la última generación de consolas. Y gracias a su apoyo, el universo *Dragon Ball* continuará con *Tenkaichi 2*, incluyendo la intrigante versión para **Wii** (¿hacer kames con las manos?), y dos títulos en preparación para **Xbox 360** y **PS3**. Producto de culto, juegos para minorías o explotación de licencia: da igual. El mérito de haber llegado hasta aquí no se le puede negar a estos héroes. Ni tras un millón de combates.

...game over





TESOROS Y DISLATES_

Desde The Mystery of Shenlong para NES, Goku se ha prodigado: una serie de RPG con Battle Cards para NES, GB y GBA, aventuras en Super Famicom, el soberbio arcade estratégico para Turbo Duo, un juego de acción en GBA y hasta combates con otros personajes de Jump. También cuenta con rarezas: las videoaventuras para Playdia y Terebikko, estudios de animación, recreativas bastardas y ese aborto que fue el reciente Sagas.




xtreme...
REPORTAJE
20 RAZONES PARA AMAR DEAD RISING
#1

DEAD RISING SE HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS GRANDES ÉXITOS DE XBOX 360, Y LOS MOTIVOS SON NUMEROSOS: EL SENTIDO DEL HUMOR, LA ULTRAVIOLENCIA BIEN ENTENDIDA, SU RADICALIDAD. EN XTREME HEMOS DECIDIDO DESGRANAR LAS RAZONES DE SU ÉXITO. CON DETALLE. 20 RAZONES PARA ADORAR LA CARNE MUERTA

_EL OMINOSO CULTO DEL CHUBASQUERO AMARILLO



La Reina:

Frank llega a enfrentarse a verdaderos océanos zombi en una pugna absolutamente desequilibrada que es más común en los matamarcianos o en los *beat'em-up* clásicos que en el género aventurero al que está adscrito **Dead Rising**. Con ese referente, no es nada descabellado relacionar la idea de la reina de **Dead Rising** con la típica bomba especial o combo espectacular que tantas veces nos ha sacado de apuros en nuestras batallas interestelares o barriobajeras. Lo único que hay que hacer es atrapar una reina zombi, un bicho volador que pulula sobre las cabezas de algunos zombis, y que una vez reventada puede acabar con las vidas de decenas de no-muertos a su alrededor. No salgas sin ella.



Mano a mano:

Está muy bien destrozar zombis con lo que encontremos en la ferretería, o a golpe de disco compacto, o partiéndolos en dos con certeros golpes de katana, pero a medida que subimos el nivel, Frank se convierte en una auténtica máquina de matar... ¡con sus propias manos! Desde lanzar a un zombi contra sus compañeros como un *wrestler* hasta girar con uno de ellos agarrado, con lo que tumba los que haya alrededor mientras el primero se despedaza. Movimientos espectaculares no faltan: desde un clásico suplex hasta agarrar la cabeza a un zombi y estamparla contra el suelo. El movimiento estrella es el destripe, un aberrante gesto mortal con el que Frank extrae los intestinos de un zombi como si poseyera el kung fu más poderoso del Universo. Quedarse sin armas en el centro de una marea zombi no es un problema.



Psicópatas:

Con tanta gente encerrada en un centro comercial, y teniendo en cuenta que la gran mayoría de ella son zombis hambrientos, es una cuestión de estadística que cierto porcentaje de los todavía humanos esté como una chota. Por desgracia, Frank se cruza con todos ellos: desde unos presos que siembran el terror en Leisure Park y que parecen no darse cuenta de que los han matado al menos tres veces, hasta veteranos de la guerra de Vietnam con historias ultradramáticas que contar antes de morir, y eso por no mencionar frikis hartos de que la gente se ría de ellos, payasos que han perdido completamente la ilusión por su trabajo, o miembros de la Asociación Nacional del Rifle ansiosos por volar cabezas, aunque éstas pertenezcan a seres todavía vivos. Pero hay más: sin duda las muertes más crueles y espectaculares de **Dead Rising** son las que protagonizan los psicópatas: desde el payaso destripado por sus propias motosierras deluxe, hasta el líder del Culto de los Chubasqueros Amarillos atravesado por la espada de una macabra escultura. Mención aparte para el encargado del supermercado que solicita que limpien esa zona antes de expirar. Y todo por no ser capaces de mantener la calma.



Estimados clientes, son las 19.00:

Un zombi de por sí ya da miedo. Un centro comercial de varios kilómetros cuadrados lleno de zombis hasta los topes hace que una gota de sudor frío recorra nuestra espina dorsal. Y cuando creemos que tenemos cogido el pulso a los no muertos, llegan las 7PM, anochece en Willamette, y una cinemática anuncia un cambio en los zombis: para ellos es la hora del recreo, y nosotros somos su juguete. De repente se muestran más enérgicos y voluntariosos a la hora de hacerse con un pedacito de nuestra anatomía. Para intimidar aún más, sus ojos enrojecidos refulgen en la oscuridad. ¿Puede empeorar la situación? Puede: unas pocas horas más tarde, la electricidad del centro comercial se corta de forma automática, y la música de ascensor que nos acompañaba desaparece con la luz artificial, y no volverán hasta el día siguiente. La imagen de cientos de ojos rojos observándote en un lugar insalubre y oscuro cuando apenas tienes una pala y un montón de CD's para defenderte es, como poco, inquietante.



Zombi Bullying:

Puede ser una enorme pérdida de tiempo, pero es tan tremendamente divertido que el esfuerzo está plenamente justificado. Nada como colocarles una cabeza de peluche a una decena de zombis y contemplar cómo caminan sin rumbo, inofensivos. Similar resultado obtenemos si acertamos a plantarles una tarta en el centro de la cara. Ambas opciones tienen algo del comportamiento del abusón de la clase: los pobres tipos no tienen neuronas vivas suficientes como para quitarse aquello que les obstruye la visión, y si pudieran quejarse los partiríamos en dos con la katana. Si no fuera porque nosotros somos su almuerzo, se lo robaríamos. Sin embargo la humillación

definitiva llega en forma de muerte absurda: el resultado de clavarles sin piedad una pera de ducha en la cabeza es, sencillamente, hilarante. Aunque a ellos no les hará ni pizca de gracia.



Frank la niñera:

Escoltar al resto de supervivientes a un lugar seguro con éxito puede convertirse en una verdadera obsesión que hará invariablemente que pongamos en peligro nuestro ansiado Premio Pulitzer para salvar a gente histérica que apenas tiene sentido común como para esquivar un zombi con eficacia. Para colmo de males, escoltarlos no consiste sólo en ir de A a B con la esperanza de que sigan a Frank. Los hay que están heridos o incapacitados, ¡incluso borrachos!, y Frank debe cargar con ellos sobre sus hombros, o llevarlos a caballito. Otros son unos tremendos cobardes, y Frank deberá medirles el lomo hasta que accedan a seguirle entre sollozos. La última vuelta de tuerca llega cuando, tras haberlos dejado a salvo en la sala de seguridad, Frank empieza a recibir encargos absurdos: uno que quiere vino, el otro comida, la de más allá unas fotos subidas de tono. Hasta hay uno que se pone histérico y está a punto de causar un motín entre los supervivientes. Tal vez no era tan buena idea salvarlos...



El Modo Infinito:

Desvelar la verdad tras el incidente, o lo que es lo mismo, seguir las misiones preestablecidas, está bien, pero no hace sino dificultar lo que verdaderamente nos apeteció hacer desde el mismo momento en que ***Dead Rising*** salió a la luz pública: masacrar miles de zombis sin más, a nuestro aire, libres de coartadas narrativas y angustiosas presiones temporales. En el Modo Infinito nos ofrecen eso, y más aún: los psicópatas del Modo de 72 horas aparecen de nuevo, en localizaciones distintas, y los supervivientes a los que habíamos salvado ahora son también enemigos. Por si fuera poco, nuestra energía desciende de forma regular, pudiendo llegar a morir de hambre. El Modo Infinito no sólo colma nuestras expectativas en lo que debe ser un juego de zombis, y no sólo es muy divertido, sino que además se centra en lo único que realmente importa en una situación así: sobrevivir.

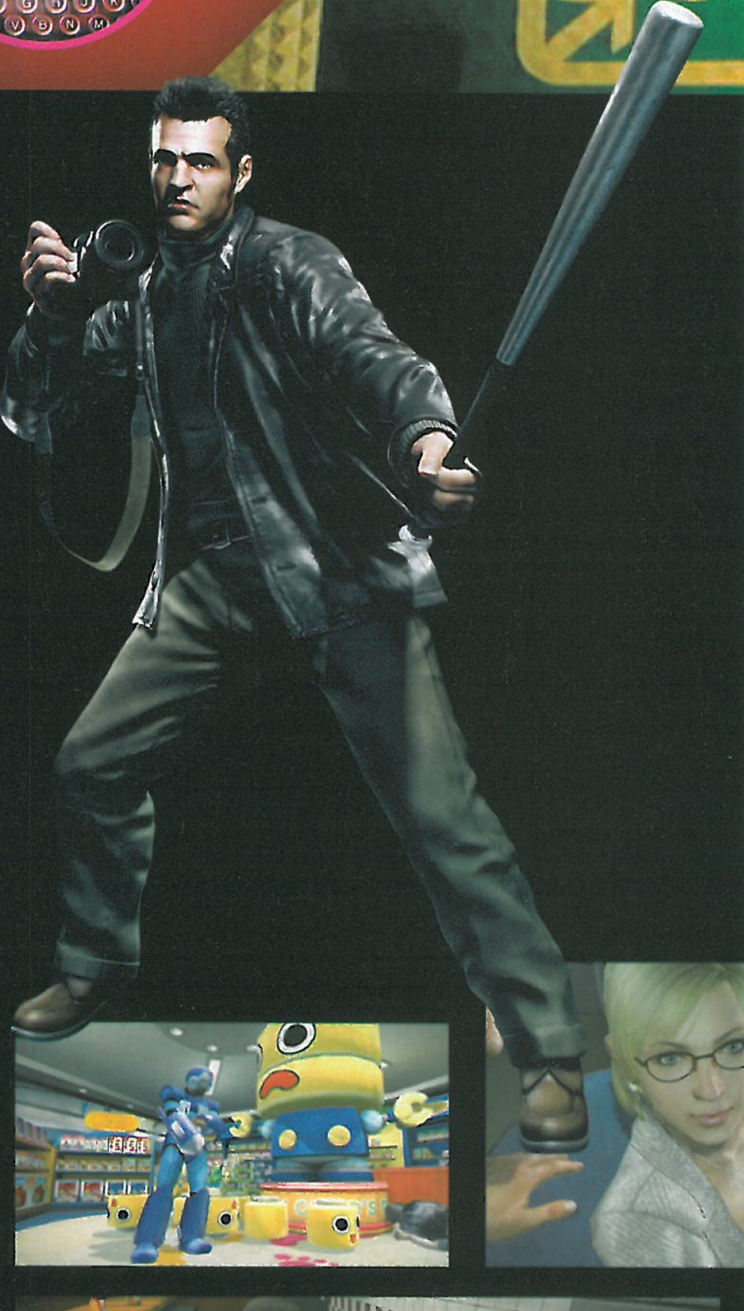
El talento de Mr. Frank:

Por fortuna Frank West sabe hacer alguna que otra cosa más que sacar fotos. Además de su innata capacidad para el combate, tiene un cerebro perfectamente capacitado para leer un libro de japonés básico en cuestión de segundos e inmediatamente ponerse a hablar el idioma con unos turistas, o aprender cómo causar más daño y extender la vida de las armas de filo de la misma forma: leyendo un libro. Lamentablemente tiene mala memoria, y esos conocimientos se disipan en cuanto el libro en cuestión deja de estar en su inventario. Pero no es la lectura su única afición: Frank es todo un experto en realizar extrañas pociones que le dan distintas capacidades especiales. Mezclando zumo de naranja con... zumo de naranja, una reina aparece junto a Frank. Si mezcla vino con una pizza sin cocinar, se moverá con mayor velocidad, y si lo que mezcla es carne y maíz, los zombis no podrán agarrarle. Y no son las únicas mezclas posibles, ni todas son positivas. Sin ir más lejos una mezcla de vino y aceite de cocina le producirá terribles dolores de estómago. Otra de sus grandes pasiones se encuentra en los múltiples cambios de vestuario que puede llevar a cabo en el centro comercial, en cualquier tienda que contenga ropa, o incluso en las jugueterías que tienen osos de peluche. Invariablemente Frank, que a pesar de su apariencia dura es bastante coqueto, se observará con admiración en el espejo. Hasta de Megaman puede acabar vestido, si resuelve la misión de forma ejemplar. Los años de formación de nuestro héroe debieron ser de impresión.

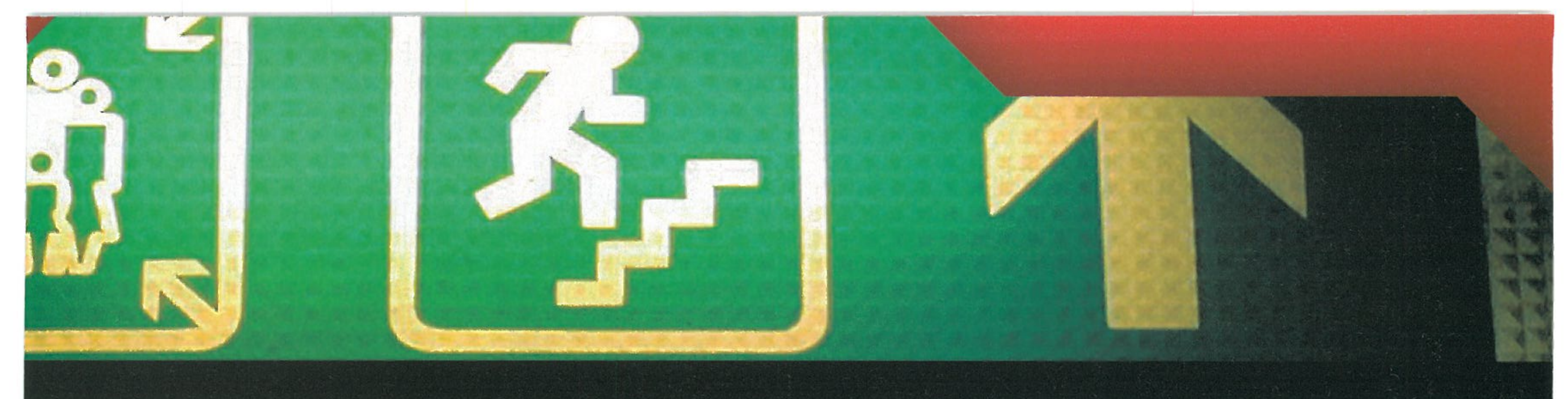


Madonna y el armageddon:

Cuesta creer, pero es así: la responsable última de que los zombis hayan infestado el







centro comercial hasta la bandera no es otra que la perrita zombi más insoportablemente pija que hayamos visto jamás, Madonna. A priori puede parecer un hecho sin importancia, pero si una perrita es capaz de causar tal desaguisado, ¿qué no podrá pasar durante el resto del juego? El argumento de **Dead Rising** es un continuo vaivén de información parcelada que viene de lejos dejando un rastro sangriento, e incluye venganzas, actos terroristas, experimentos fallidos que en un principio no implicaban, ni muchísimo menos, la creación de miles de zombis, hermanos que se disparan, ONG's que distribuyen zombis, exterminios en secreto, parásitos fálicos, y la típica paranoia del que desconfía abiertamente de los Poderes Fácticos. Al final a uno le entran ganas de pasarse a la dieta vegetariana, por si las moscas.



Frank, el hombre motorizado:

En un juego que hace gala de una gran libertad de acción, y en el que hay distancias considerables que recorrer, no podían faltar los vehículos. Algunos, eso sí, son muy sui generis: coger un monopatín en la tienda de deportes, o hacerse con un poderoso carrito de la compra, puede depararnos momentos realmente delirantes en el interior del centro comercial. Ya en el exterior podemos hacernos con una potente moto, o incluso con un descapotable, por no hablar del todoterreno de los convictos que siembran el terror en Leisure Park. Faltan carreteras, claro, pero si hacemos una visita a los túneles de mantenimiento, al lado del parking, nos encontraremos con interminables pasillos repletos de zombis dispuestos a morir atropellados para nuestro deleite. Y creías que atropellar a alguien en *Carmageddon* era transgresor.



Dramas sexys y otros fotoprix:

La importancia de la fotografía en **Dead Rising** cobra todo su sentido ya en la primera secuencia, en la que sobrevolamos el pueblo en helicóptero tomando imágenes, cuando enfocamos con la cámara a la pobre desgraciada acosada en el tejado de una nave industrial por una decena de zombis. Al tomar la foto, el juego nos premia con unos cuantos puntos por haber conseguido una imagen de «drama». Al margen de la valiosa puntuación de cara a subir de nivel -especialmente cuando aparece el símbolo de «momento fotográfico» y hay que disparar rápidamente para puntuar por todo lo alto-, el sistema de fotografía en el juego no tendría la mitad de gracia o capacidad adictiva de no haber sido por la inclusión de los géneros. Frank puede obtener fotos de brutalidad, horror, momentos de tensión dramática, chascarrillos varios («tomas falsas»... esa pera de ducha) o instantáneas subidillas de tono. Nosotros, particularmente, nos hemos sorprendido perdiendo más tiempo del razonable en conseguir las instantáneas más absurdas (y en buscar dónde cambiar las malditas pilas, que sólo aguantan 30 disparos). No se trata sólo de la foto, sino de la historia que hay detrás: el contenido a través de la estética, y no pese a ella. Bueno, y la adrenalina, claro.



Sables de luz y otras armas inútiles:

No sólo de katanas vive el hombre. A lo largo del juego, Frank hace uso de las más variadas y, en muchos casos, estúpidas armas. La ambientación en un centro comercial lleva precisamente, bien por necesidad, bien por pura pasión por la comicidad violenta, a que acabemos echando mano con intenciones contundentes de utensilios genuinamente absurdos como espadas láser de juguete, pilas de platos de los diferentes restaurantes, guitarras de punta de flecha (¡claro!) o, atención, osos de peluche gigantes. Muchas de las armas son completamente inofensivas. Algunas otras tienen utilidades ocultas: las espadas láser sirven para alumbrar el camino mientras avanzamos por el parque, las gemas de las vitrinas en las distintas joyerías sirven para contener, que no matar, a un considerable número de zombis atacantes. El balón de fútbol o la bola de bolos son especialmente divertidos cuando se usan contra una nutrida masa de no muertos. De hecho, uno de los logros desbloqueables consiste en derribar diez zombis con aquélla última. Siempre hay tiempo para hacer el chorra... y ponerle imaginación.



El hilo musical:

Ningún centro comercial es concebible sin hilo musical. Los humanos necesitamos música para acompañar nuestras tareas, y alguien descubrió hace tiempo que se consume mejor al ritmo de un cuatro por cuatro... o lo que sea. Queda ya claro que una de las claves de **Dead Rising** es su exquisita y apasionada ambientación, y el hilo musical de Parkview Mall es una de las piezas angulares de esa sensación de cercanía que tiene el centro comercial. Desde piezas al más puro estilo «música de ascensor» hasta el típico batiburrillo *chill-out* pseudo-techno, pasando por melodías pastelosas de radiofórmula, el abanico es bastante amplio y siempre adecuado, precisamente por lo poco apropiado entre tanta masacre. No es precisamente una novedad: ya se jugó con la comicidad inherente al hilo musical de sala de espera en la reciente película *Dawn Of The Dead*. Pero allí se utilizaba como una pausa dramática, mientras que aquí se juega al desasosiego por acumulación y contraste frente al incansable gruñir de la masa zombi.



El fin de los días no es moco de pavo:

Ni siquiera para los supervivientes de *Zombi*, el *Dawn Of The Dead* original de George A. Romero, era todo un paseo, aunque podían moverse con relativa tranquilidad por su centro comercial particular. Pero ellos no tenían por delante la tarea del periodista: hacer preguntas. Frank tiene que averiguar la causa de la plaga que asola Willamette. Mucho nos tememos que no estamos ante un mero simulador de exterminio zombi. Una serie de «casos», que Frank tiene que ir resolviendo desvelarán la verdad sobre la infección. A éstos hay que unir misiones secundarias que irá encontrando por el camino, como las escoltas o el enfrentamiento con psicópatas... El aguerrido jugador deberá aprender a gestionar el tiempo a través de la pantalla del reloj, donde podrá ver qué casos son urgentes, y cuánto tiempo le queda. **Dead Rising** genera así un estrés delicioso e insoportable a partes iguales, y nos sitúa ante la clásica disyuntiva del zombi-horror: ¿dejo que se lo coman?





En la variedad está el susto:

Uno podría esperar que el *mata-mata-mata-mata* pudiera llegar a convertirse en una acción repetitiva a las pocas horas de juego. No es el caso aquí. La variedad de modelos, comportamientos y acciones de los zombis llegan a conseguir que se valore la experiencia extrema de matar a cada uno, dejando regueros de sangre a nuestro paso, sin que la monotonía llegue a hacer mella. Hay zombis policías, obreros, vestidos de traje, guardas de seguridad, amas de casa, viejecitas, señoras orondas, algunas a las que le sorprendió la tragedia haciendo la compra y aún empujan su carrito, transportistas de – oportunas – bombonas de propano... Cada uno de los no-muertos presenta, además, una serie de gestos y ademanes, de comportamientos recordados a duras penas, que repiten compulsivamente. Al menos, la diversidad es lo suficientemente amplia como para que de la sensación de que cada uno de ellos se comporta de una manera particular, y que cada nueva cara putrefacta es, efectivamente, nueva.



El Mall:

El Centro Comercial Parkview es, literalmente, inmenso. Nada que no hayamos visto en la realidad. Pero cuando hay que atravesarlo de cabo a rabo, con el tiempo justo para eliminar a un psicópata que tiene algo que necesitamos, abriéndonos camino entre centenares de zombis, la cosa se complica. No deja de ser gracioso – ni una novedad en absoluto, pero el chiste sigue ahí – que la acción transcurra en un centro comercial hasta los topes de trozos de carne con piloto automático... Lugares comunes aparte, el diseño de Parkview es meticuloso y consecuente: no se encuentran escopetas o motosierras en cualquier esquina. El jugador tiene que actuar teniendo siempre en cuenta dónde está cada cosa. Si quiere una katana, tendrá que buscarla en el lugar adecuado, o apañarse con lo que encuentre, lo cual lleva al uso como arma de objetos corrientes. Nada como coger compulsivamente una caja registradora porque no tenemos nada más a mano. También tiene sus ventajas: las peleas en zonas de alimentación son toda una bendición.



El contador de zombis eliminados:

Lo primero que nos encontramos tras dar buena cuenta de nuestro primer muerto viviente es un simpatiquísimo contador de zombis eliminados en la parte inferior de la pantalla. Aunque luego esta idea será refutada, en parte, por el mismo juego y su mecánica, lo cierto es que este contador deja entrever una actitud clara: por mucho peso que tenga la investigación de Frank en el juego, esto es, a fin de cuentas, una historia de zombis. Y en las historias de zombis siempre, impepinablemente, hay muchas, muchas, muchas muertes. En su bando, principalmente. Realmente es un detallazo hacia el jugador el que sea el propio interfaz el que lleve la cuenta de «cuántos han caído». Es más, el juego puntúa especialmente al jugador cuando se llega a cifras redondas (100, 150...), y varios de los logros que se pueden desbloquear se obtienen al ampliar considerablemente esta cifra: primero al llegar a mil, después a diez mil y, finalmente, a los 53.594. Esta rimbombante cifra es, ni más ni menos, la población total de Willamette. Descacharrante. El contador supone, además, una reflexión sobre los mecanismos de la cultura instituida por el cine de terror, al que los críticos pusieron en los ochenta, para referirse a su vertiente *psycho-killer*, el apodo de *body-count*. ¿No queríais *body-count*? Pues tomad uno, pero literal.



La cortadora de césped:

No podía faltar un clásico de las películas de zombis más enloquecidas: la cortadora de césped. Quien más y quien menos pensará inmediatamente en ese director que algunos creen echado a perder hoy en día, Peter Jackson y su primeriza etapa, todo vísceras y desenfreno, culminada con la demencial **Brain Dead** y aquella escena protagonizada por un sala atiborrada de zombis y una cortadora de césped descocada. En su camino a través del





centro comercial, Frank tendrá que atravesar en repetidas ocasiones Leisure Park, los jardines centrales. Precisamente en la entrada de Food Court, una de las galerías, hay una de estas máquinas. Más allá del guiño, es toda una tentación a la vez que una rápida solución a la acumulación de zombis que suele haber en esas puertas. Pero no acaba aquí la relación de Dead Rising con la jardinería: unas tijeras de podar tamaño *king size* o una guadaña, ideal para decapitaciones, pero que exige un inmaculado estilo de ejecución, harán las delicias de los menos ortodoxos.

El polémico sistema de guardado de partida:

¿Qué puede ser peor que un centro comercial lleno de zombis que matar o esquivar, un misterio por resolver, y gente a la que rescatar aunque sea en brazos...? Respuesta: no poder salvar la partida cuando nos de la gana. Apéndice a la respuesta: no poder salvar sobre dos archivos diferentes. De buenas a primeras a uno le dan ganas de matar a alguien. Aunque aquí estamos hablando del amor, y puestos a querer, a Dead Rising lo queremos hasta por esto. Porque, ¿qué mejor aliciente para el heroísmo que tener que salvar en la otra punta del centro comercial? Y si encima hay que pensarse muy mucho si conviene guardar la partida o no, entonces estamos hablando de Héroes en mayúsculas. Eso sin mencionar cuánto ayuda a crear un clima de tensión. Por otro lado, todo el mundo ve el chiste en tener que guardar la partida donde se hace de vientre, como dicen las abuelas. Pero un héroe como debe ser se pasa Dead Rising sin salvar.

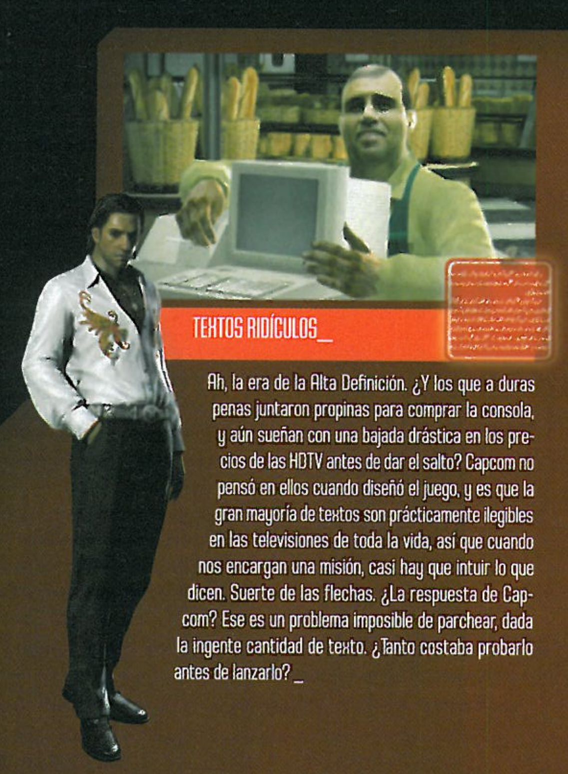


Dead Rising como enciclopedia interactiva del cine zombi:

Dead Rising, como todos sabemos, parte de un homenaje clásico: al Dawn Of The Dead de Romero, el fundacional hito del cine revivido que no sólo tiene en común con el juego la ambientación (el *mall*), sino también, por un lado, un par de contundentes mensajes sobre los hábitos consumistas de los humanos y cómo sus costumbres perduran más allá de la muerte, y por otro, la mezcla única y muy imitada de horror y acción. Sin esa mezcla, inventada por Romero y patrocinada por Dario Argento, no existirían Resident Evil y demás survival-horror. Hay más Romero en Dead Rising, claro (el necesario héroe negro en cabeza), pero también encontramos guiños al ultragore de Peter Jackson y su splapstick (mezcla de horror y comedia: véase la humillación a los zombis), a la deliciosa trilogía alternativa de Dan O'Bannon (con las referencias cruzadas a todo tipo de cine de terror), a los submundos de los resucitados italianos (en algunos giros de guión y en la sempiterna lentitud de los muertos) y hasta a las escasísimas películas que incuyen vudú y ritos tradicionales para revivir a los muertos (como La Plaga de los Zombies o La Legión de los Muertos Sin Alma). Un festival de homenajes para el cinéfago caníbal.

_game over

...Y TRES RAZONES PARA ODIARLO



TEXTOS RIDÍCULOS_

Ah, la era de la Alta Definición. ¿Y los que a duras penas juntaron propinas para comprar la consola, y aún sueñan con una bajada drástica en los precios de las HDTV antes de dar el salto? Capcom no pensó en ellos cuando diseñó el juego, y es que la gran mayoría de textos son prácticamente ilegibles en las televisiones de toda la vida, así que cuando nos encargan una misión, casi hay que intuir lo que dicen. Suerte de las flechas. ¿La respuesta de Capcom? Ese es un problema imposible de parchear, dada la ingente cantidad de texto. ¿Tanto costaba probarlo antes de lanzarlo? _



HAY UNA LLAMADA PARA TI_

Que los móviles son una lacra de la vida moderna es algo que habría que gritar a menudo. Pero, narices, ¿tenía que ser en un juego de zombis? Otis, ese encargado de mantenimiento tan majo que nos da el mapa - alguien tenía que hacerlo -, nos entrega también un transmisor (que hace ring-ring) a través del cual nos va dando información sobre lo que ve en los monitores de vigilancia (todo, por cierto, absolutamente todo), para que podamos actuar en caso de que alguien necesite de nuestra ayuda. El problema es que el pobre Otis tiene el don de la oportunidad: las llamadas siempre te pillarán en el peor momento, y si le cuelgas, comenzando cualquier otra acción que vaya más allá de caminar, volverá a llamarte. Y si no lo coges, insistirá, e insistirá, e insistirá. Como la vida misma. _



SALVAR LA PARTIDA_

Somos gente de extremos, para qué negarlo: el sistema de guardado tiene un lado bueno que nos encanta, ya que por sí solo genera tanto miedo en nuestra mente como los propios zombis, pero tiene un lado definitivamente malo. Tampoco se trata de ser como un enclenque jugador de PC, que guarda su partida cada quince segundos o antes de doblar cada esquina en la que prevé riesgo letal para su personaje, pero ¿tanto costaba permitir guardar varios archivos con un mismo perfil? Una decisión errónea a la hora de elegir las misiones que llevas a cabo (y a menudo es imposible anticiparse), y te verás abocado a empezar desde cero, cosa que se aleja mucho de la diversión de tumbar diez zombis con una pelota de jugar a los bolos. Mal._



NO PODIAMOS RESISTIRNOS EN XTREME A ECHAR UN VISTAZO AL PASADO. PERO NO AL PASADO RANCIO, BAÑADO DE NOSTALGIA BARATA. EN XTREME REPASAREMOS LOS JUEGOS QUE HAN HECHO HISTORIA DESDE UN PUNTO DE VISTA ACTUAL. VIAJEROS EN EL TIEMPO, PREPARAOS.





Nada entretiene a Ryu. Ni siquiera lo que nos entretendría a nosotros..._

NINJA GAIDEN

_CHAIKO

CARGADOS DE MISTERIO Y RODEADOS DE UN HALO MÍTICO QUE MAGNIFICA LA REALIDAD EN LA QUE HABITAN, LOS NINJAS SON EL PERSONAJE DE VIDEOJUEGO PERFECTO: ÁGILES, FUERTES, Y CON CAPACIDADES SOBREHUMANAS ALIMENTADAS POR EL MIEDO QUE PRODUCE SU FIGURA



_PLATAFORMA **NES** _COMPAÑÍA **TECMO**
_DESARROLLADOR **TECMO** _AÑO **1988**
_GÉNERO **ACCIÓN NINJA**

A mediados de los ochenta se vivió una auténtica explosión ninja en todos los medios, incluyendo la floreciente industria del videojuego: *Saboteur*, *The Last Ninja*, *Ninja Spirits*, *The Ninja Warriors*, e incluso bizarreces como *Ninja Hamster* o *Ninja Golf*, sin olvidar los magistrales *Shinobi* y *Strider*, y decenas de subproductos de serie Z a precio de saldo. En ese marco nace Ryu Hayabusa, con tres nombres para referirse a un mismo concepto: **Ninja Ryukenden** (Japón), **Ninja Gaiden** (EE. UU.), y **Shadow Warriors** (Europa). El origen de la franquicia *Ninja Gaiden* se encuentra en el arcade que aquí conocemos como *Shadow Warriors*, lanzado en 1988, y que por desgracia queda lejos de ser memorable.

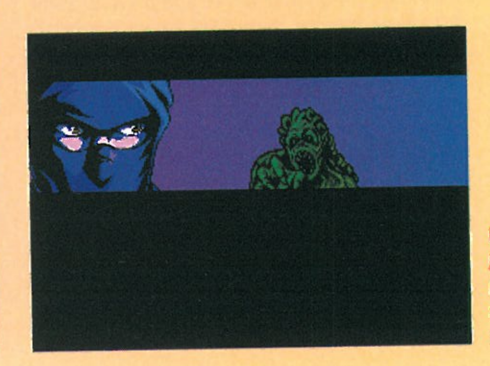
Con un argumento de una sola línea -vengar la muerte del padre de Ryu- se presenta un *beat'em-up* visualmente atractivo, y con algunas buenas ideas en lo referente a las rutinas de ataque, pero con un control mal planteado que genera una dificultad que supera lo humanamente razonable. Básicamente es un tragamonedas (en el sentido más negativo del término) tan atractivo como frustrante, y hoy día se recuerda más por su impactante pantalla de continuación (Ryu se encuentra inmovilizado en una habitación plagada de demonios mientras una sierra mecánica



Este final boss, a oscuras y con el volumen a tope, pone los pelos como escarpias_

amenaza con partirle en dos si no introducimos más monedas) que por el juego en sí. Aún siendo un arcade mediocre, la regente **Nintendo** no tardó en hacerse con la licencia, y un año después **Tecmo** lanzaba ***Ninja Gaiden*** en **NES**. Afortunadamente para todos, optaron por distanciarse del arcade creando un juego nuevo, también enfocado a la acción, pero con una fórmula mucho mejor planteada. Ryu, lejos de ser silencioso como una sombra, afronta la acción de forma directa: con un fuerte componente de plataformas, avanza mientras liquida enemigos con su espada y varios tipos de ataques especiales traducidos en proyectiles de distintos tipos. A priori es una propuesta sencilla, pero conforme avanzamos descubrimos que el diseño de niveles no consiente errores con el pad: saltos precisos al milímetro, enemigos colocados en el punto justo para arruinar nuestro avance si nos despistamos, y jefes con rutinas inmisericordes (alguno de ellos incluso podría considerarse tramposos). En suma un muy buen juego de acción, difícil pero ajustado, y un buen reto para los más exigentes que cuenta con un gran apartado técnico.

Sin embargo la gran aportación al desarrollo del videojuego como medio por parte de ***Ninja Gaiden*** no llega por el lado jugable sino por el narrativo: **Tecmo** denominó a la narración del juego *Tecmo Theatre*, un concepto que consistía en contar una historia mientras se avanzaba en el juego. Esta idea se llevaba a cabo mediante una técnica llamada *Cinema Display*, y que no era otra cosa que secuencias cinemáticas con diálogos escritos, algo que hoy día ya está completamente asumido, pero en 1989, más allá de



Rascando el bolsillo del jugador, narrando culebrones ninja: Ninja Gaiden, siempre innovando en la narrativa_

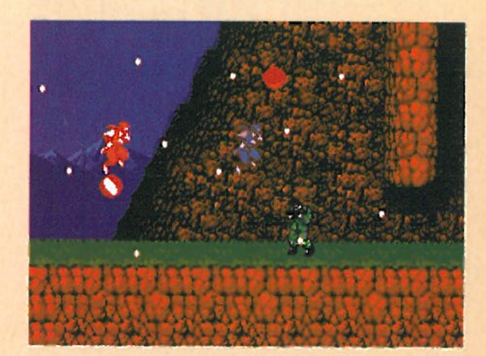


OTROS MUNDOS

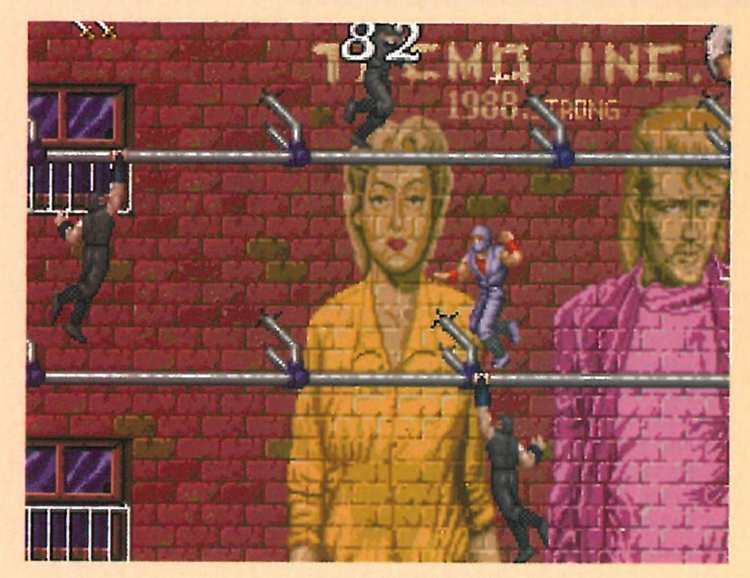
Existen varias versiones de Ninja Gaiden. Desde un juego original para Game Gear y Master System que supone el título más digno dentro de los subproductos, hasta una lamentable conversión de dudosa legalidad para Mega Drive del arcade original. Atari Lynx contó con dignas conversiones del arcade y la tercera entrega de NES, y TurboGrafX/PC Engine tuvo una llamativa conversión de la primera entrega de NES. La joya de la corona es Ninja Gaiden Trilogy, un cartucho para SNES que reunía los tres juegos de NES con gráficos y sonido mejorados y, cómo podía faltar, ciertas dosis de censura. En Game Boy apareció Ninja Gaiden Shadow, pero se trataba de otro juego de NES, Blue Shadow, adaptado a la estética de Ninja Gaiden.

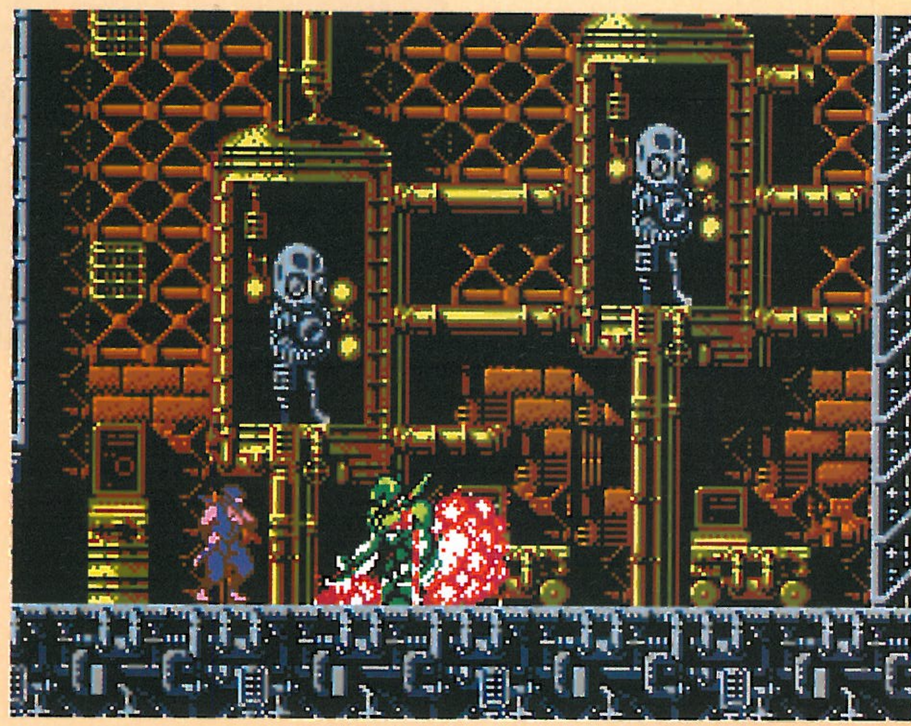






Apréciese la evidente diferencia gráfica. Téngase en cuenta cuál es el más divertido. Déjese de usar el pronombre reflexivo_





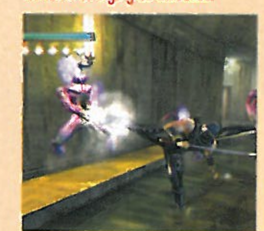
Ninja Gaiden III: gráficos extraordinarios arruinados por una jugabilidad pésima_

intros y finales, no era nada habitual que hubiese secuencias cinemáticas entre un nivel y otro, (o incluso dentro de un mismo nivel) en algo que no era una aventura gráfica sino un juego de acción puro y duro. La historia, sin ser ninguna maravilla (de hecho parte de lo presentado en el arcade: Ryu debe vengar la muerte de su padre), sí consigue enganchar al irse complicando a medida que avanza, y lo que parecía algo sencillo acaba por convertirse en toda una conspiración plagada de maldad sin límites, personajes secundarios y giros inesperados. Si ya es divertido intentar superar el juego, hacerlo mientras atamos cabos del argumento multiplica exponencialmente su valor. El eco generado por ***Ninja Gaiden*** aún se deja notar hoy día, pero la saga aún tenía cosas que decir, y sus fans esperaban ansiosos.

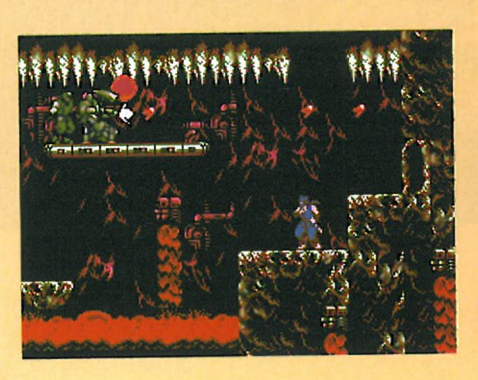
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos, lanzado en 1990, supone una muy buena secuela y un paso adelante, capitalizando en lo que hace grande al original, y potenciándolo un poco más: gráficos más detallados y variados, mejores animaciones, y alguna notable mejora en el sistema de juego. En cabeza va un mejor diseño de niveles, que ahorra muchos de los momentos más frustrantes del primer juego, y además se mejora el sistema de juego, permitiendo a Ryu trepar paredes de forma normal, y no sólo con el un tanto complejo salto de pared en pared. La novedad estrella consiste en la habilidad de Ryu para clonarse a sí mismo, creando unos dobles que reproducen sus ataques aumentando así su capacidad ofensiva de forma exponencial. Paralelamente, estas mejoras provocan que a pesar del *«Hard to beat!!»* que luce su portada, resulte un juego ligeramente más asequible y menos enervante que la primera entrega, y consecuentemente más divertido, lo que lo convierte en la mejor y más equilibrada entrega de la serie.
El canto de cisne de la saga llegó en 1991 con ***Ninja Gaiden III: The Ancient Ship Of Doom***, un juego que por desgracia supone el punto más

UN GRAN PODER..._

...conlleva una gran responsabilidad, al menos cuando de lo que hablamos es de adaptar sagas clásicas a las nuevas plataformas. Tomonobu Itagaki lo tuvo claro y dedicó cuatro años a perfeccionar un juego que en 2004 se convirtió en un clásico desde su lanzamiento. Ninja Gaiden para Xbox cuenta con acción frenética, movimientos espectaculares, una dificultad a la altura del clásico, un argumento interesante, y todo el carisma de Ryu y su Universo.









BUENAS COMPAÑÍAS



Ryu desapareció del panorama videojueguil con la muerte de los 8 bits, pero Tomonobu Itagaki decidió recuperarlo con la primera obra de su estudio Team Ninja, la saga de lucha recauchutada uno-contra-uno Dead Or Alive, en la que Ryu ha aparecido hasta la fecha en todas sus entregas gozando de gran protagonismo y el favor de los jugadores. El éxito de esta saga fue el factor decisivo para crear un Ninja Gaiden de nueva generación.



bajo de la serie en casi todos sus aspectos: a pesar de tener un aspecto gráfico sobresaliente (exceptuando la animación de Ryu, que por algún motivo completamente desconocido empeora de forma notable), sin duda entre lo mejor visto jamás en **NES**, el diseño de niveles deja bastante que desear, especialmente en los novedosos niveles con *scroll* vertical. En consecuencia la dificultad asciende hasta alcanzar niveles inhumanos, y se toman decisiones extrañas, como eliminar de un plumazo los clones de Ryu, el añadido más aclamado en la anterior entrega. Para colmo, el argumento está mucho peor conducido, además de probablemente mal traducido, y las secuencias cinemáticas denotan una dejadez inaceptable para cualquiera que hubiese disfrutado de anteriores entregas. La sensación general es la de estar frente a un trabajo a medias, que con un poco más de empeño hubiese llegado a ser un juego más que notable.

La vida de un ninja está plagada de peligros, y por lo tanto es probable que termine de forma abrupta. *Shinobi* vivió su momento más bajo en los 128 *bits* de **Sony**, Goemon se ha desvanecido con el paso del tiempo, y los grandes nombres de los ochenta no vivieron para ver los noventa. Hoy día, la auténtica esperanza para el *ninjutsu* videojueguil se encuentra en nuevos mitos del género como la saga de sigilo y acción *Tenchu*, o en el propio Ryu y su **Ninja Gaiden**, que como los viejos rockeros ha sabido adaptarse perfectamente a los nuevos tiempos (en sus excepcionales entregas para **Xbox**) para seguir marcando el ritmo a golpe de ninjaken. game over

NINJAS VENGATIVOS. CASI UNA REDUNDANCIA A ESTAS ALTURAS



VAMPIROS, CHICAS EN CAMISÓN Y COMANDOS DE ASALTO. EROTISMO, TERROR Y UNA ANTIGUA ESTRELLA DE TV CAÍDA EN DESGRACIA. NO ES UNA PELÍCULA DE SERIE B. FUE EL PRIMER JUEGO FMV PARA MEGA CD. JAMÁS UN JUEGO TAN MALO PROVOCÓ TANTO CULTO

_FUENTES CONSULTADAS:
EN.WIKIPEDIA.ORG
WWW.GAMESPY.COM (THE 25 DUMBEST MOMENTS IN GAMING)



Victor y Sheila son una pareja de vampiros con «estilo». Ellos no muerden directamente: embotellan la sangre como si fuera Rioja_



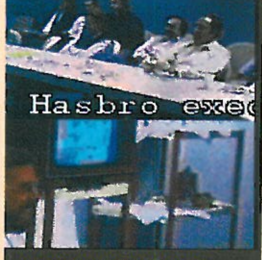




Night Trap

Una pesadilla, en todos los sentidos

_NEMESIS



LA PRESENTACIÓN DE NEMO

El único documento que nos queda del desarrollo de NEMO está oculto en Night Trap. Al término de los créditos finales aparece una dedicatoria a Stephen D. Hassenfeld. Si en ese momento pulsamos Arriba y 5 veces el botón A podremos ver una grabación en vídeo que data de diciembre de 1986. En las oficinas centrales de Hasbro, los jefazos de la compañía asisten a una presentación de NEMO. Sus carcajadas demuestran que, incluso tratándose de su propia máquina, Scene Of Crime (Night Trap) daba más risa que miedo. Y eso que gastaron 1.5 millones de $ en el rodaje de las escenas del juego.

El origen de **Night Trap** se remonta a 1986, cuando la juguetera **Hasbro** estaba desarrollando una consola pionera, un proyecto denominado **NEMO**, que utilizaría cintas de vídeo VHS en lugar de cartuchos de juegos. El nombre en clave de aquel proyecto estaba formado por las siglas de *Never Even Mention Outside* (se puede traducir, de forma algo libre, como Ni Se Te Ocurra Mencionarlo Fuera), lo que da una idea del secretismo que rodeaba a este nuevo sistema, que pretendía llevar a los hogares una experiencia audiovisual única, auténticas películas interactivas al estilo de la recreativas *Dragon's Lair* (tan en boga en aquellos años). Tras la gestación de **NEMO** se encontraba nada menos que Nolan Bushnell, fundador de **Atari**. El sistema VHS de **NEMO** no consistía en una simple cinta de vídeo que avanzar y rebobinar, al estilo *Atmosfear*. Bushnell experimentó con una tecnología llamada *InstaSwitch*, que permitía incluir en una cinta VHS datos de ordenador junto a pistas de vídeo y audio, lo que haría posible acceder a determinadas secuencias casi de inmediato, al estilo del *Dragon's Lair* de Don Bluth. Pero claro, ejecutar estas cintas era imposible con un vídeo convencional. Se necesitaba una



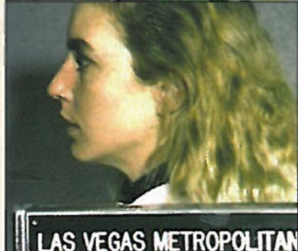
S.C.A.T.: restos de serie de una peli de Chuck Norris

máquina especial, y los gastos de producción de **NEMO** se dispararon hasta situar el hipotético precio de venta al público en 299$ (100$ de lo que **Hasbro** había planeado inicialmente). Una verdadera pasta para la época.
El precio altísimo que debía alcanzar la consola para hacerla rentable (unido a que **Hasbro** gastó cerca de 20 millones de dólares en el diseño de **NEMO**), acabaron por sentenciar definidamente el proyecto en 1989, con la consola ya producida, pero sin que jamás llegara a las tiendas. Pero uno de los títulos, conocido como *Scene Of Crime*, desarrollados para el **NEMO** sí vería la luz unos cuantos años más tarde, aunque para otra máquina, el **Mega CD** de **Sega**, y bajo otro título: **Night Trap**.

UNA FIESTA-PIJAMA EN EL HOGAR DE LOS VAMPIROS

La trama y la galería de personajes que despliega **Night Trap** es digna de la peor producción de la **Troma**. Un grupo de colegialas acepta una invitación para pasar la noche (lo que los yanquis llaman una *Piyama-Party*) en casa de Sarah, una compañera de clase. Las muy cretinas no sospechan que Sarah y su familia son en realidad vampiros que tienen la intención de extraer de las muchachuelas hasta la última gota de sangre, utilizando para ello un ejército de lacayos vampíricos, uniformados como ninjas (aunque ahí se acaba toda la semejanza con los míticos asesinos japoneses, ya que los malos de **Night Trap** caminan como octogenarios escocidos).
Afortunadamente para las chicas, las intenciones de esta familia de chupasangres habían sido descubiertas por el S.C.A.T. (*Sega Control Attack Team*), una agencia gubernamental ultrasecreta que ha «hackeado» el sistema de seguridad de la casa, compuesto por multitud de trampas, dispersas por las diferentes habitaciones del hogar de los vampiros. Además, el S.C.A.T. había infiltrado a una agente, la pizpireta Kelli (interpretada por Dana Plato, una





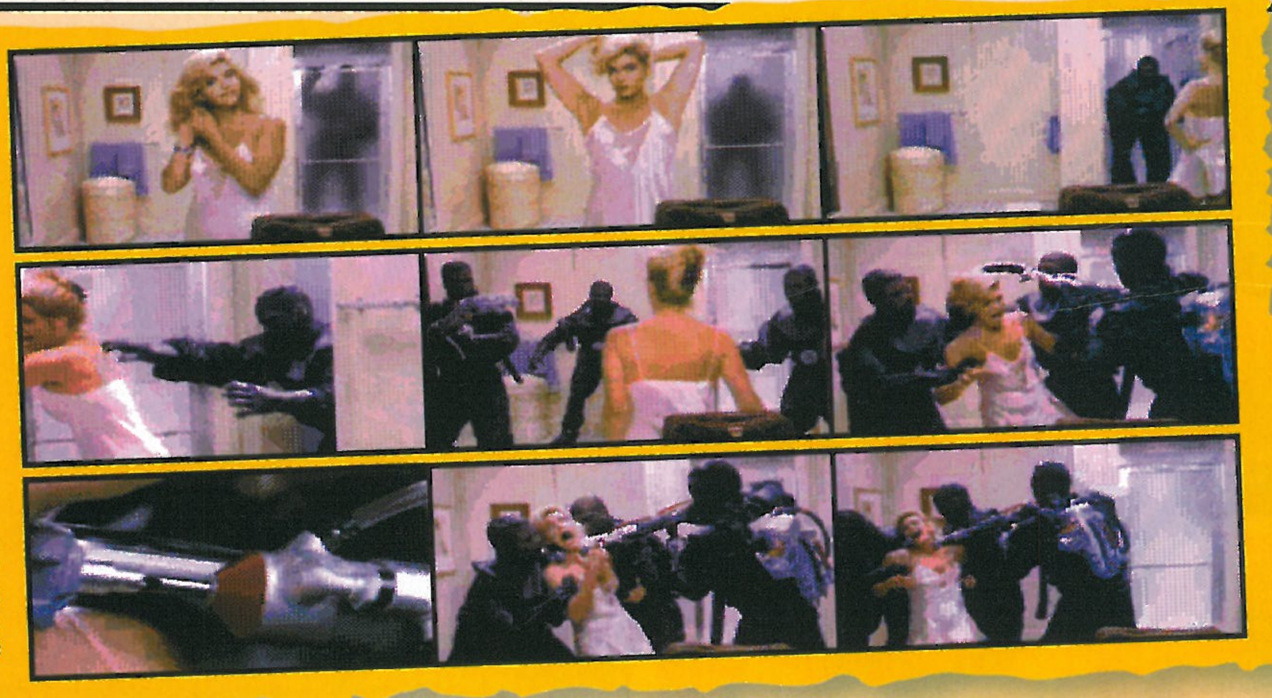
DANA PLATO: UNA ESTRELLA ESTRELLADA

Para dar vida a Kelli, la agente S.C.A.T. infiltrada en la casa, los creadores de Night Trap ficharon a Dana Plato, una antigua estrella infantil de la televisión. Plato había cautivado los corazones de América a finales de los 70 con su participación en la telecomedia Diff'rent Strokes (emitida en España por Tele 5, en 1989, con el título de Arnold). En ella interpretaba a la hija de un millonario que adoptaba a dos niños afroamericanos. Plato trabajó en ella hasta 1984, cuando su embarazo la obligó a abandonar el papel. Rechazó algunos papeles que la podrían haber catapultado en su carrera (entre ellos el de protagonista en El Lago Azul) y posó para Playboy. Su participación en Night Trap volvió a devolverla al primer plano de la actualidad, pero ya estaban lejos sus años de éxito. A finales de los 90 llegó a participar en películas softcore, y sus problemas con las drogas y el alcohol empeoraron, hasta el punto de atracar un videoclub pistola en mano. En 1999, la encontraron muerta en su coche, víctima de una sobredosis de tranquilizantes. Sólo tenía 34 años y su muerte fue certificada como suicidio.



¿QUÉ LE HACEN A ESA RUBIA?

Night Trap es una obra de culto, y buena culpa de ello la tuvo el senador Joe Lieberman, el mismo que años más tarde estuvo a punto de convertirse en candidato a la presidencia de EE.UU. Junto al también senador Herbert Kohl, Lieberman denunció el 9/12/1993, ante un comité del senado, la extrema violencia de las imágenes de Night Trap. Concretamente, se citó la secuencia en que a Lisa, una de las invitadas a la fiesta pijama, le taladraban la garganta para extraer su sangre. El juego se había puesto a la venta mucho antes (el 15/10/1992), pero la aparición de Mortal Kombat y sus fatalities acabó por llamar la atención de los políticos hacia los videojuegos violentos, lo que motivó la retirada de Night Trap de determinadas tiendas como Toys'R Us o F.A.O. Schwartz. La industria reaccionó creando el sistema de recomendación por edades ESRB (un precursor del PEGI Europeo). En 1995, tras apaciguarse la polémica, el juego volvió a reeditarse para MegaCD (además de para 3DO, Sega 32X, PC y Mac) bajo la clasificación Mature (mayores de 17 años).



antigua estrella infantil de TV), que iría dando pistas al jugador a lo largo de la aventura.
La mecánica de **Night Trap** era extremadamente simple. El jugador, desde la mesa de control del S.C.A.T., debía vigilar la actividad de las distintas habitaciones de la casa y activar en el momento preciso las trampas, para neutralizar a los vampiros antes de que éstos cazaran a las chicas. Para animar un poco las cosas, el sistema de seguridad de la casa estaba protegido con distintas claves de color, y en un momento determinado el sistema pasaba a otro color diferente. Si no se activaban desde la clave de color correcta, las trampas no funcionaban. Aquí residía el mayor defecto de **Night Trap**, ya que para poder superar el juego el usuario debía evitar distraer su atención con las andanzas de las chicas por la casa y dedicarse a cambiar de una cámara a otra a toda velocidad cazando un vampiro tras otro. Y creedme, era más divertido seguir a las chicas que atrapar los vampiros. En pocas ocasiones han coincidido un guión tan malo con unos actores tan mediocres. Para empezar, el matrimonio de vampiros, Victor y Sheila, era toda una muestra de lo que los americanos denominan «Euro-

NIGHT TRAP ES TAN CUTRE QUE RESULTA IRRESISTIBLE

trash». Victor era un pomposo «besamanos» que intercalaba palabras en italiano en plena conversación, sin ningún criterio. De sus sicarios, los abuelos escocidos, ya hemos hablado. Los soldados del S.C.A.T. parecían sacados de una mala película de comandos de Chuck Norris. Y mejor no hablar de las chicas a salvar... incluso había un número musical en mitad del juego. El problema es que uno se quedaba viendo el numerito, partiéndose el pecho de risa, y mientras tanto no dejaban de colarse vampiros por las habitaciones, cuyas trampas (puertas falsas, trampillas en el suelo, paredes con bisagras) parecían sacadas de un vodevil de Pedro Osinaga.
Por supuesto, en una fiesta pijama no podía faltar el erotismo, aunque bastante suave. No así la violencia, lo que despertó las iras del congreso de los Estados Unidos.

EL NUMERITO MUSICAL

Ajenas a la horrible muerte que las acecha, las jovenzuelas se marcan ,al cuarto de hora de empezar el juego, un número musical que no tiene desperdicio. En genuino playback, la más repelente de las chicas se lanza a cantar «Night Trap», el tema musical del juego, mientras las demás se ponen a bailar. Ser testigo de esta secuencia garantizaba la carcajada, aunque eso implicaba dejar desatendidas el resto de habitaciones, con la consiguiente invasión de más y más vampiros.

LA MALDICIÓN SE LLAMABA FMV

La polémica (y el morbo) hizo que mucha gente que no prestó atención a **Night Trap** en el momento de su lanzamiento original se lanzara a adquirlo, lo que trajo consecuencias desastrosas para el catálogo de **Mega CD**. **Sega** creyó haber encontrado el maná en forma de *Full Motion Video* y comenzó a perpetrar juegos *FMV* en serie, en detrimento de otro tipo de producciones para **Mega CD**, de mucha mayor calidad, como *Snatcher*, *Final Fight* o *Sonic CD*, que utilizaban los 650 Megas de capacidad para ofrecer mejores gráficos y juegos más largos. Para nuestra desgracia, lo que abundaron fue un desfile de películas interactivas protagonizadas por actores mediocres, en los que la participación del jugador se limitaba a pulsar una dirección o un botón en un momento concreto.
Sega no tuvo ningún miramiento en copiar el desarrollo de **Night Trap** para crear *Double Switch*, un sucedáneo blando, protagonizado por Corey Haim (Jóvenes Ocultos) y Deborah Harry (la cantante de Blondie). *Sewer Shark*, otro proyecto diseñado originalmente para **NEMO**, era un *shooter* cuyos efectos especiales corrían a cargo de John Dykstra (uno de los maestros de la *Industrial Light & Magic*. Su desarrollo costó la friolera de 3 millones de dolares, y ni siquiera era mínimamente divertido. La producción de aventuras *FMV* no se detuvo, y alcanzó incluso al **32X**, con todo tipo de géneros, incluyendo el deportivo (*Prize Fighters*, *Slam City*). Parafraseando al Coronel Kurtz de *Apocalypse Now*, aquello sólo tenía una definición posible: "El horror, el horror...".





MAS PUERTAS FALSAS QUE EN UN VODEVIL DE PEDRO OSINAGA...

Night Trap era una película interactiva en la que la única participación del jugador consistía en accionar las trampas cada vez que un vampiro se acercara a ellas. Para ello había que estar atento a las cámaras de vídeo dispersas en cada habitación y accionar el «botón de trampa» cuando el indicador de proximidad alcanzara el «nivel rojo». La sofisticación de las trampas sólo era comparable a las de un vodevil teatral de la posguerra: paredes falsas, trampillas en el suelo, etc...



PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



Si esta imagen se os antoja sugerente es porque no habéis oído el tecnocanto tirolés que lo acompaña.

PS one

SKULLMONKEYS

GRANDES CONTRADICCIONES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS: UN TÍTULO EN 2D CUYOS GRÁFICOS RESULTAN MÁS SÓLIDOS QUE CUALQUIERA DE SUS CONTEMPORÁNEOS POLIGONALES EN 3D. LA RESPUESTA A ESTE PECULIAR SINSENTIDO, EXTRAVAGANTE Y ÚNICA, ESTÁ EN SKULLMONKEYS.

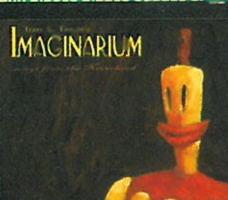
_JOHN TONES

_PLATAFORMA PSONE _AÑO 1997
_COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR THE NEVERHOOD
_GÉNERO PLATAFORMAS BLANDAS

Curiosa personalidad y curiosa carrera la de **Doug TenNapel**, creador sumamente polifacético (fue ganador, por ejemplo, de un premio Eisner, el reconocimiento más importante en el mundo de los cómics). Su primer éxito estuvo, sin embargo, en el mundo de los videojuegos: *Eathworm Jim*, muestra perfecta de que el humor surreal no está reñido con la acción frenética, y punto de partida de la carrera de uno de los personajes más característicos de los 16 bits... del que tendremos ocasión de hablar en otro número de **Xtreme**.

Fue, quizás, el único personaje de éxito que **TenNapel** creó para la industria, a pesar de que sucesivos títulos diseñados por él compartían con el indescriptible gusano galáctico su desenfrenado y gestual sentido del humor. El ejemplo clásico es *The Neverhood*, una

TERRY SCOTT TAYLOR: BAH DIDDLY DIDDLY CUDDLY OP



Terry S. Taylor es el prolífico autor de las deliciosas bandas sonoras de ***The Neverhood*** y ***Skullmonkeys*** y, por tanto, responsable en gran medida de que se hayan convertido en juegos de culto. Definámoslas como una mezcla de folk lisérgico y rock despeluchado de letras ininteligibles (gruñidos, vaya).



Comprobado empíricamente en la redacción durante la realización de este artículo: las secuencias cinemáticas de Skullmonkeys hacen reír a carcajadas.





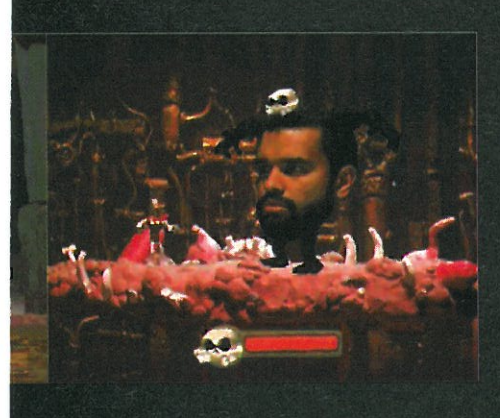
aventura para **PC** de 1996 repleta de *puzzles* y cuya singular presencia gráfica la convirtió en uno de los videojuegos más extravagantes de todos los tiempos. Decorados y personajes de *The Neverhood* eran íntegramente de plastilina, basados en unos diseños creados por **TenNapel** a finales de los ochenta y animados con métodos tradicionales. Lo que no impidió que fuera un fracaso en ventas: más que un juego era una experiencia interactiva de la que también hablaremos con detalle en otra ocasión. Ahora nos importa porque sentó las bases para **Skullmonkeys**.

Skullmonkeys nació con el propósito de mejorar esas ventas flojas, creando un juego perteneciente a un genero más accesible, la acción plataformera en 2D, y apareciendo en **PSone**. Adios *puzzles*, adiós complicaciones, hola delirio total. En *The Neverhood*, parte del enfebrecido y rarísimo tono del juego procedía del argumento (un divertido galimatías en torno a *Klaymen*, un habitante del desolado mundo de *The Neverhood*, su gobernador inicial, Hoborg, y un villano que ha intentado suplantarlo, Klogg). En **Skullmonkeys**, en cambio, todo el humor procedía de la acción: es como la versión de *Aterriza Como Puedas* de los juegos de plataformas, que por culpa de la tecnología poligonal comenzaban a estar anticuados. Todos los tópicos del género (fases de bonus, enemigos finales, secuencias animáticas, superpoderes, modo de liquidar a los enemigos) recibían un demencial baño de plastilina mutannte que los convertía en sangrantes parodias. Un *final boss* tenía la cabeza de uno de los programadores, los *bonus* eran lisérgicos paseos por otras dimensiones, los superpoderes se obtenían a través de latas



Sobre estas líneas, la portada del rarísimo y sólo editado en Japón The Neverhood para PSone. Recibió el apropiado (y muy nipón) título de Klayman Klayman.

PLASTILINA PIXELADA. UNA NUEVA FORMA DE ENFOCAR EL GÉNERO DE LAS PLATAFORMAS



de habichuelas que se traducían en demoledores festivales de pedos y eructos... Todo ello acompañado de unas minipelículas, obras maestras del *slapstick* burdo, que premian al jugador cuando acaba algún nivel.

Skullmonkeys no engaña a nadie. Los villanos son simios que en vez de cabezas tienen cráneos mondos y lirondos. Uno de los *power-ups* se llama Enema Universal. La plastilina nunca había sido tan orgánica y caricaturesca. **Skullmonkeys** es una obra maestra de la estética desbordada, y por lo que a nosotros respecta, una de los títulos visualmente más imperecederos de **PSone**. game over



QUERÍAMOS MOSTRAROS FOTOS DE LAS VACACIONES, PERO UN GRUPO REIVINDICATIVO NOS HA AMENAZADO PARA QUE PUBLIQUEMOS ESTE COMUNICADO, O DE LO CONTRARIO, FORZARÍAN A NUESTRO DIRECTOR DE ARTE



G.R.A.S.A. - Grupo Revolucionario de Apoyo a los Sistemas Antiguos

Creados como una unidad activista de desestabilización del juego moderno, la G.R.A.S.A. inicia desde ahora y desde Xtreme una serie de comunicados en los que reivindicar la jugabilidad añeja, los tiempos muertos, la dificultad infernal y los colores chillones. ¡Arriba la G.R.A.S.A! ¡Arriba el píxel! ¡Muerte al polígono! ¡Para qué tres dimensiones si la vida tiene dos!



La G.R.A.S.A. por la recuperación del formato cinta

Los DVD-ROM son frágiles y no aguantan el paso del tiempo. Exigimos una recuperación inmediata del formato cassette para los juegos modernos. La nueva generación, mejor si es en plástico recio. ¡Sí a las fundas de plástico transparente! ¡Sí a la belleza melancólica y resistente de las cintas! Queremos compartir formato con los hits de Camela. La G.R.A.S.A. exige la inmediata retirada del formato digital. ¡Lo digital para el débil! ¡Analogic for the masses! ¡Viva la G.R.A.S.A.!

TOPS <

xtreme

01 **NEW SUPER MARIO BROS.** (NINTENDO) NDS
02 **TEKKEN DARK RESURRECTION** (NAMCO BANDAI/SONY C.E.) PSP
03 **DEAD RISING** (CAPCOM/ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
04 **KINGDOM HEARTS II** (SQUARE ENIX/PROEIN) PLAYSTATION 2
05 **METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE** (KONAMI) PLAYSTATION 2
06 **LEGO STAR WARS II** (TRAVELLER'S TALES/ACTIVISION) PLAYSTATION 2
07 **SAINTS ROW** (VOLITION/THQ) XBOX 360
08 **ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS** (CAPCOM/PROEIN) PSP
09 **TEST DRIVE UNLIMITED** (EDEN/ATARI) XBOX 360
10 **YAKUZA** (SEGA/ATARI) PS2



NINTENDO DS

01 NEW SUPER MARIO BROS
02 BRAIN TRAINING
03 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
04 BIG BRAIN ACADEMY
05 NINTENDOGS: DÁLMATA Y COMPAÑÍA

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM)
02 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
03 GRAN TURISMO 4 (PLATINUM)
04 FORMULA ONE 06
05 PIRATAS DEL CARIBE: LA LEYENDA DE J. SPARROW

PSP

01 TEKKEN: DARK RESURRECTION
02 GANGS OF LONDON
03 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
04 SYPHON FILTER: DARK MIRROR
05 FORMULA ONE 06

XBOX 360

01 SAINTS ROW
02 DEAD RISING
03 NINETY-NINE NIGHTS
04 TEST DRIVE UNLIMITED
05 ENCHANTED ARMS

Género > **Espionaje Táctico** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Ubi Soft** Programador > **Ubi Shanghai/Paris** País > **China/Francia**

Splinter Cell
Double Agent

Sam Fisher se estrena en el hardware de Xbox 360 con la misión más arriesgada de su carrera como agente de la NSA

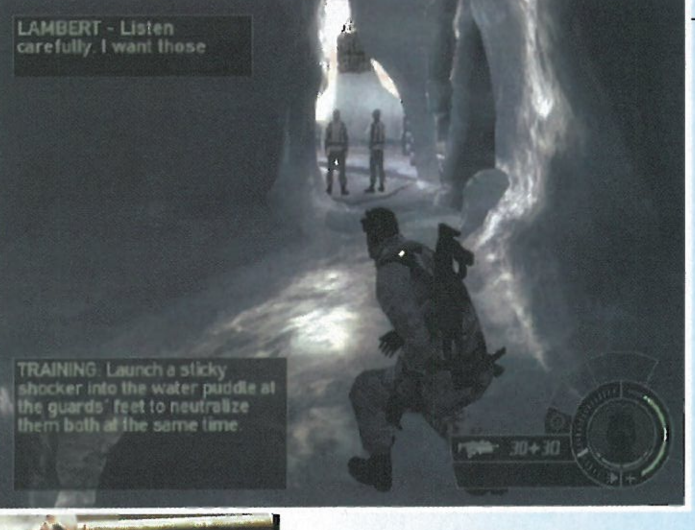


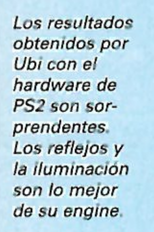


La primera entrega de la saga ya nos demostró de lo que eran capaces las consolas de 128 *bits* y, en especial, **Xbox**; ahora, con ***Splinter Cell Double Agent***, **Ubi** nos muestra hasta donde puede llegar la nueva generación del entretenimiento, encabezada por la nueva consola de Microsoft. La potencia de **Xbox 360** ha permitido a **Ubi Soft** representar los entornos, situaciones y modelos 3D más realistas que hemos visto en un juego de nueva generación: animaciones muy realistas, cuidadísimos escenarios, efectos de iluminación sin precedentes, increíbles físicas... y todo sin perder el *feeling* característico de la saga protagonizada por Sam Fisher. Eso no quiere decir, ni mucho menos, que ***Double Agent*** no innove en el género, ya que la nueva entrega de la saga incluye una gran cantidad de novedades que harán las delicias de los aficionados al Espionaje Táctico. ***Double Agent*** recupera el espíritu cooperativo de anteriores entregas y lo plasma en el modo Historia (para un solo jugador) añadiendo, forzadamente, la posibilidad de aliarse con otros personajes, cuya ayuda resultará vital para alcanzar determinadas zonas y a los que podremos dar todo tipo de órdenes. Fisher contará con un nuevo dispositivo capaz de accionar ordenadores a distancia y explotará de forma

AGENTE DOBLE

Sam Fisher tendrá que proteger su identidad mientras se infiltra en el grupo terrorista de Jon Brown.





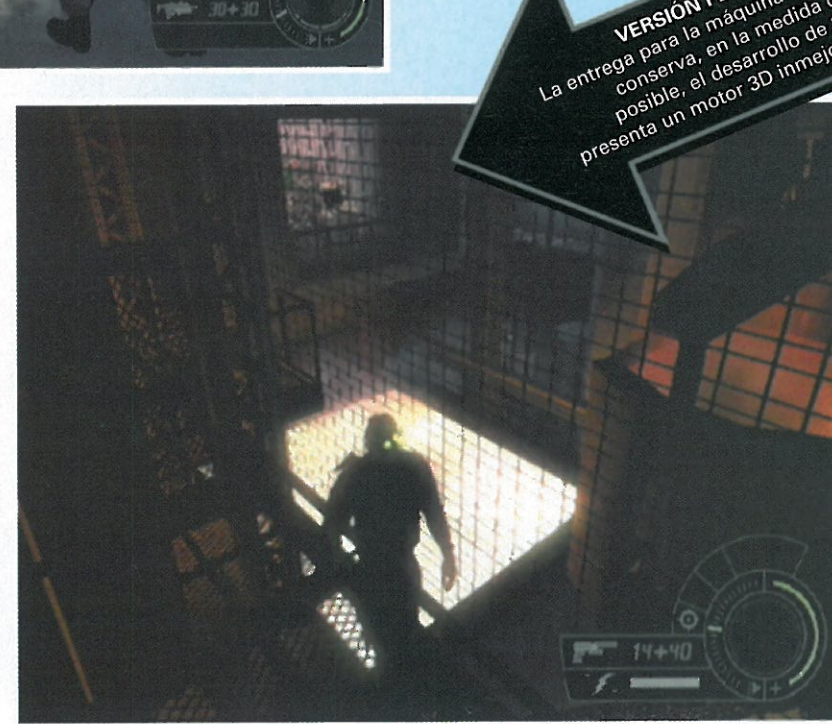
Los resultados obtenidos por Ubi con el hardware de PS2 son sorprendentes. Los reflejos y la iluminación son lo mejor de su engine.

VERSIÓN PLAYSTATION 2
La entrega para la máquina de Sony conserva, en la medida de lo posible, el desarrollo de 360 y presenta un motor 3D inmejorable.

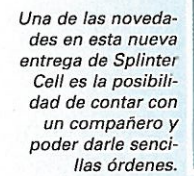




El entorno de cada misión obligará a Fisher a hacer un uso intensivo de sus habilidades.



intensiva las habilidades adquiridas con la anterior entrega de la saga. Posiblemente, el factor que hace de ***Double Agent*** un título totalmente nuevo es, como su nombre indica, la necesidad de completar misiones junto a la NSA y en las filas de un grupo terrorista, cuidando en todo momento de no desvelar nuestra identidad; en múltiples ocasiones tendremos que calcular nuestras acciones para no alarmar, sobre todo, al grupo terrorista de Jon Brown, que en esta nueva entrega ejercerá de enemigo público número uno. Mientras estemos en el lado «terrorista», puede que la NSA nos obligue a eliminar a uno de sus componentes; tendremos que calcular cada paso para evitar ser descubierto. La versión **PlayStation 2** demuestra la experiencia de **Ubi Soft** en el *hardware* de **Sony**, con un entorno gráfico que, aunque no puede compararse al de **Xbox 360**, está entre los más impresionantes que hemos visto en 128 *bits*. Aunque el desarrollo y las misiones en ambas consolas serán similares, el *hardware* mostrará zonas y situaciones mucho más realistas en la consola de **Microsoft**. Como era de esperar, ambas versiones contarán con diferentes modos de juego On-line, aunque mentiríamos si dijeramos que la calidad del juego en red será similar en **PlayStation 2** que a través del genial sistema *Xbox Live* de **Microsoft**. ➾ DOC



Una de las novedades en esta nueva entrega de Splinter Cell es la posibilidad de contar con un compañero y poder darle sencillas órdenes.







Género > Thriller psicológico Formato > DVD-ROM Compañía > SCEI
Programador > Punchline País > Japón

Rule Of Rose

Proein será la compañía encargada de distribuir el título de Punchline en España

Al contrario que **Rockstar**, no parece que **Punchline** fuera buscando la polémica con su primer juego de horror para ganar en popularidad y ventas. Sin embargo, sus connotaciones eróticas pueden animar a la prensa más amarillista e indocumentada (en lo que a videojuegos respecta) a atizar el fuego inquisidor contra este título en concreto y el sector en general. Pase lo que pase, lo que importa es que **Punchline** ha creado una aventura con multitud de referencias, un sistema de juego similar a *Demento / Haunting Ground* (aquí también te vas a encontrar con una chica indefensa acompañada por un perro) y una historia truculenta como pocas veces has visto. El bagaje de este grupo desarrollador se restringe a una rareza, *Chulip*, un simulador de «dar besos» (sí, has leído bien) para **PlayStation 2**. Esta vez su atrevimiento no ha llegado a tanto, pero sí experimentan con un tema un tanto escabroso. ***Rule Of Rose*** es en cierta manera un *Canis Canem Edit*, sólo que en tétrico y ambientado en los años treinta. Escenarios, música, personajes y secuencias te preparan siempre para lo peor, te pasarás gran parte de la aventura esperando un gran susto y serás recompensado con las sórdidas ocurrencias del grupo de infantes que atemoriza a la protagonista. Estos huérfanos han constituido una escala social en la que las clases más bajas, a las que pertenece Jennifer, tienen que satisfacer determinadas demandas (por ejemplo, buscar un regalo específico). Si no satisface a los miembros del Club de los Aristócratas del Lápiz Rojo, será

//La banda sonora es de Yutaka Minobe//

Perversa Inocencia

El retrato que hace ***Rule Of Rose*** de la infancia nos muestra su lado más oscuro, con unos niños que no ponen límite a sus instintos. Secuencias de tinte erótico, crueldad sin pudor alguno y un buen puñado de humillaciones que hacen de este título un juego para adultos.

SENSUALIDAD ADOLESCENTE



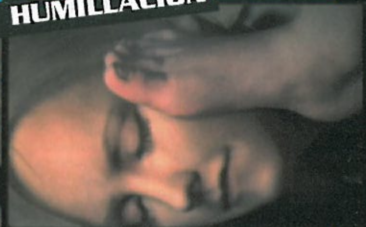
Escenas de connotación sensual preadolescente, abierta a interpretación.

CRUELDAD INFANTIL



Una niña sujeta la rosa y Diana presiona sus manos para que se clave las espinas.

HUMILLACIÓN

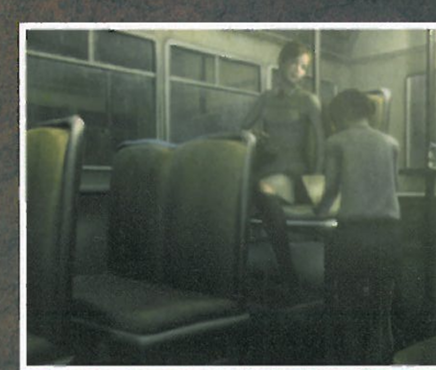


Castigos infames, como el de esta imagen, son una constante en el juego.









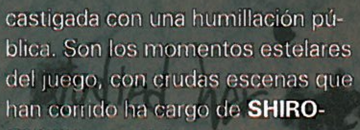
Criaturas Grotescas



Su aspecto es más aterrador que sus ataques. Su presencia resulta inquietante en cualquier escenario, sobre todo cuando salen a cazar en manada o si están torturando a alguien, como ocurre con el profesor Hoffman, al que consiguen volver loco durante el juego.



La silueta del dirigible se recorta sobre el orfanato de Cardington, un edificio lúgubre y nada acogedor.



castigada con una humillación pública. Son los momentos estelares del juego, con crudas escenas que han corrido ha cargo de **SHIRO-GUMI Inc.**, colaboradores en títulos como *Genji* y la serie *Onimusha*. La brillante banda sonora de Yutaka Minobe también ayuda a que la atmósfera opresiva se instaure en la pantalla. Por lo demás, ***Rule Of Rose*** es una aventura pausada, con algunos combates desperdigados y una tensión narrativa que se convierte en el principal hilo conductor para el jugador. Si añoras los juegos de misterio, este te va a encantar. **R. DREAMER**

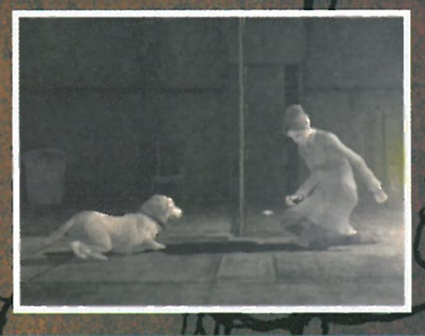
REGALOS

En la puerta de esta sala hay una caja para depositar obsequios. Cada mes tienes que encontrar un objeto único para los aristócratas.



Brown, el perro fiel

Cuando Jennifer consigue liberarlo gana un aliado. Puede usar el perro para rastrear pistas, encontrando personas y objetos con su olfato. También le echará una mano si se enfrenta con un monstruo.



Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM / UMD / Cartucho
Compañía > Eidos Programador > Snowblind País > EE.UU.

Justice League Heroes

Los héroes de DC Cómics, unidos contra el mal



El espacio exterior y la ciudad de Gotham serán algunos de los escenarios a visitar.

Héroes de bolsillo



Las tres portátiles también contarán con su propia versión del juego de Eidos.

Los americanos de **Snowblind** siguen haciendo lo que mejor saben y lo que les ha hecho ganarse el reconocimiento de medio mundo: juegos de rol con perspectiva cenital y mucha acción, cuyos mejores exponentes entre sus producciones son el primer *Baldur's Gate Dark Alliance* y las dos entregas de *Champions Of Norrath*. Ahora, sin embargo, dejan de lado la ambientación fantástico-medieval para sumergirse en el mundo de los cómics de **DC**. Así, los protagonistas de este juego son los populares *Superman, Batman, Flash, Linterna Verde, Wonder Woman* y demás. En todo momento el jugador controlará a uno de ellos (decidido por el propio juego en cada una de las fases) mientras se ve acompañado por un segundo héroe, que se podrá manejar en cualquier momento. Cada uno de ellos hará gala de sus poderes más característicos, como la mirada térmica de *Superman*, los *batarangs* de Batman, el lazo de *Wonder Woman* o la súper velocidad de *Flash*. Oleadas de enemigos caerán bajo estos poderes y los *combos* que podrás realizar, mientras ganas experiencia con la que fortalecer a los personajes y aprender nuevos movimientos. Todo esto, para el próximo mes de noviembre. CHIARAFAN

//Un RPG de Acción más «ligero» que las anteriores producciones de Snowblind//

Género > Acción/RPG Formato > Varios Compañía > Activision
Programador > RavenSoft País > Estados Unidos

Marvel: Ultimate Alliance

Los superhéroes más famosos del mundo. Todos ellos

Adaptar los tebeos de superhéroes bajo una óptica seria es una opción complicada: hay que huir de la psicología barata (léase *Batman Begins*) y asumir que un grupo de tíos enmascarados y vestidos con pijamas poseen épica. La propia de los superhéroes: la épica de la acumulación.
En **RavenSoft** parecen saberlo, y por eso, su visión del panteón de dioses modernos más exitoso que ha dado la cultura pop, la editorial **Marvel**, se rige bajo la óptica del exceso. Realista, pero hiperbólico: cada héroe tiene docenas de trajes distintos, hay viajes intergalácticos, guerras entre razas que viven a millones de años luz, el equipo de villanos se llama *Masters of Evil* (¡supermalvados!), hay 164 personajes (24 de ellos jugables) y posee una estructura de juego mucho más ligera y menos rígida que la de aquel curioso *X-Men Legends* al que le sobraba rol y le faltaba nervio. En la *beta* que hemos probado el equilibrio entre acción y planificación es muy jugable, y el enfoque para adaptar los cómics es perfecto: no se echa de menos ningún superpoder y alguno incluso se depura (se puede controlar a voluntad el escudo del Capitán América, por ejemplo). El ejemplo clave: cuando se hacen las cosas a lo grande, la presencia de *Galactus* el Devorador de Mundos es imprescindible. Y en ***Ultimate Alliance*** está *Galactus*. JOHN TONES

EXTRAÑOS EQUIPOS

¿El Motorista Fantasma + Blade + La Cosa + Lobezno? Podrás diseñar los combos más extraños de héroes.



El sistema de acceso a los poderes y habilidades especiales de los héroes, así como las sencillas órdenes que se les pueden dar están siempre en función de la jugabilidad y el espectáculo.











Género > **Simulador de vuelo** Formato > **UMD** Compañía > **Bandai Namco** Programador > **Project Aces** País > **Japón**

Ace Combat X Emboscada En El Cielo

Namco adapta a la portátil de Sony todo el espectáculo y jugabilidad de los Ace Combat

Dado que Namco hace tiempo que renunció a incorporar novedades tangibles en los *Ace Combat* de **PlayStation 2**, las esperanzas de los fans de la saga estaban puestas en el primer *Ace Combat* de **PSP**. Especialmente después del anuncio de que permitiría duelos en *Wi-Fi* para cuatro jugadores. La *beta* que nos ha suministrado **Sony C.E.** (distribuidora del juego en España) sólo nos ha permitido experimentar con tres misiones y cuatro modelos de avión (*Rafale M*, *Gripen C*, *Typhoon* y *F-22*), pero nos ha dejado más que gratamente sorprendidos. Por su notable calidad gráfica y su gran jugabilidad, a la altura de las mejores entregas de esta gloriosa saga de simuladores de vuelo. **Project Aces** ha preferido sacrificar detalle en la recreación de los aviones (todos ellos licenciados de modelos reales) a cambio de poder sobrevolar los extensos escenarios fotorrealistas que ya mostraban las entregas de **PS2**, deslumbrándonos con el realismo de las montañas (la recreación de las ciudades, una vez más, son lo menos afortunado del conjunto). Salvo el inconveniente de tener que cambiar de cámara (hay tres disponibles) desde la pantalla de pausa, el resto de la experiencia es tan espectacular y gratificante como en las entregas de **PlayStation 2**. Afrontarás misiones de ataque y escolta en el modo Campaña y podrás llenar tu hangar con lo último en cazas de combate y bombarderos. Pero lo mejor, y lo repetiremos mil veces, es poder enfrentarse a tres usuarios vía *Wi-Fi*. Ya que nos hemos quedado con las ganas de jugar a un *Ace Combat* On-line en **PS2**, mataremos las penas y a unos cuantos amigos, **PSP** en mano. **NEMESIS**

DUELOS WI-FI AD HOC
Es sin duda el gran atractivo de este primer *Ace Combat* para **PlayStation Portable**.

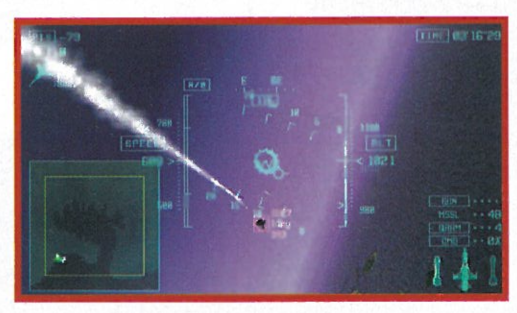








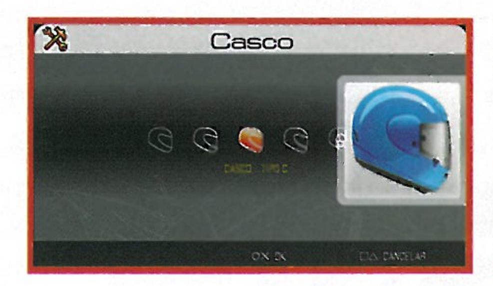


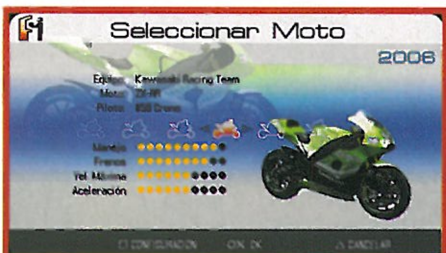


En su debut en PSP, la saga Ace Combat no ha olvidado incorporar las tres cámaras de siempre: HUD, cabina y tercera persona.



Podrás pilotar los cazas de combate más conocidos.





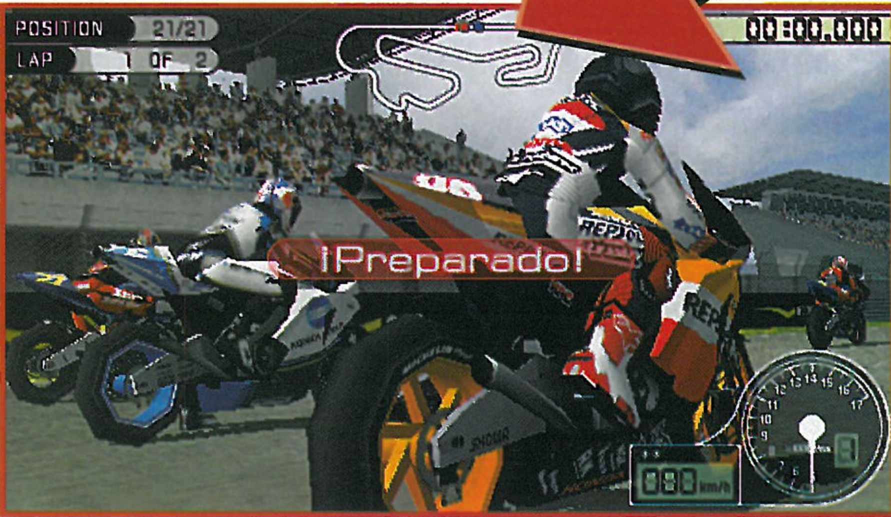






MODO MULTIJUGADOR
Podrás competir hasta con 8 amigos al mismo tiempo usando la conexión ad hoc de tu PSP. Eso sí, cada uno necesitará su UMD.





Género > **Carreras** Formato > **UMD** Compañía > **Sony C.E.** Programador > **Bandai Namco** País > **Japón**

Moto GP

Hacerse un hueco en el podio entre Dani Pedrosa y Valentino Rossi nunca fue tan llevadero

Bandai Namco por fin se ha decidido a portar una de sus franquicias de mayor éxito a **PSP**. La recientemente fusionada compañía nos trae un título con un cuidado motor gráfico, capaz de mostrar todas las motos al mismo tiempo en pantalla sin agobios, además de una respetable sensación de velocidad y una increíble jugabilidad. Desde luego, no tiene nada que envidiar a sus hermanos mayores. Para empezar, te encontrarás con las referencias oficiales de la temporada 2005 y 2006, siendo el primer título en contar con los datos de la vigente temporada. Esto incluye pilotos, circuitos y equipos. Ricardo Tormo en Valencia o Montmeló en Cataluña serán algunos de los circuitos donde pilotos como Sete Gibernau, Max Biaggi o nuestro actual aspirante al título, Dani Pedrosa, competirán por conquistar lo más alto del cajón. En total 31 pilotos y 8 circuitos que no estarán disponibles desde un principio, teniendo que desbloquearlos, junto a alguna que otra recompensa más a medida que vayamos ganando carreras. Carreras que podrás disputar tanto en el modo *Arcade*, a modo de partida rápida, o en el modo Temporada. En este modo podrás personalizar los ajustes de tu moto, correr las mangas de entrenamiento o tratar de conseguir la *pole* en la vuelta de clasificación. Un escueto modo multijugador te permitirá enfrentarte hasta a 8 oponentes al mismo tiempo, utilizando la conexión ad hoc de la **PSP**. Quizás se echa en falta un modo On-line o la posibilidad del multijugador con un único UMD. Un título que, a falta de la versión final, ha dejado un buen sabor de boca. Imprescindible en la ludoteca de los aficionados al motociclismo y una buena opción para aquellos que busquen un buen *arcade* de carreas. **CRONO**

> **//En total, 31 pilotos y 8 circuitos conformarán el plantel de Moto GP//**

METAL GEAR S SUBSISTENCE

Hazte con él antes de que sea tarde y se agote

Hace un mes, desde las páginas de **Xtreme**, un servidor dejaba patente su escepticismo acerca de que una hipotética recogida de firmas pudiese convencer a **Konami** España de que trajera finalmente ***MGS3 Subsistence*** a nuestro país. Pues bien, pocas veces me he alegrado tanto de equivocarme. Desde luego, la prensa especializada ha dado toda la caña posible a **Konami** para que trajera el juego, pero han sido finalmente aquellos 6.000 usuarios que unieron sus firmas los que han obrado el milagro. Y nunca podremos agradecérselo lo suficiente. Pero ojo. Como decía el señor Lobo en *Pulp Fiction* «No nos chupemos todavía las p...». **Konami** ya ha adelantado que no va a traer tantas unidades como en el caso del **MGS3** normal, así que será mejor estar atentos al día 5 de octubre e ir corriendo a las tiendas antes de que esta pieza de coleccionista se agote. ¿Pero qué ofrece esta nueva edición de ***MGS3*** para que tanta gente se haya alterado en la Red? Pues ni más ni menos que un nuevo sistema de cámara libre (que revoluciona la mecánica de un juego considerado ya una obra maestra de **PS2**), enfrentamientos On-line para 8 jugadores y muchas sorpresas más. En su pomposa línea habitual (el tío es tan genial que se lo perdonamos), Hideo Kojima ha bautizado los tres DVD-ROM que componen ***MGS3 Subsistence*** con tres nombres acordes





La nueva cámara libre te permitirá tener una visión perfecta de la situación de tus enemigos (y además podrás deleitarte a gusto con el detalle con que se ha reproducido la jungla).

SNAKE
EVA
SHAGOHOD
SIN PINTURA
TIGRE
ENEMIGO
04
TIEMPO
00:51:21



La pelea final con The Boss pasará a la historia como uno de los momentos más bellos y dramáticos de la historia de PlayStation 2.

OLID 3

a su contenido. El primero, *Subsistence*, contiene la aventura original con la mejora de cámara antes mencionada. El segundo DVD-ROM, *Persistence*, atesora el modo On-line (en el que podrás liderar tu propio comando y enfrentarte a jugadores de todo el mundo), nuevas misiones de *Snake Vs. Monkey* y un gran regalo dedicado a los mitómanos de Solid Snake: nada menos que los *Metal Gear* de **MSX**, con textos en castellano. Además, en *Persistence* encontrarás, si introduces una *Memory Card* con una partida del juego, un modo Duelo con el que enfrentarte directamente a los jefazos y un Teatro Secreto en el que Kojima se cachondea a gusto de Snake y compañía. El tercer DVD, *Existence*, narra a modo de película, toda la trama de *MGS3*, encadenando secuencias generadas por el propio motor del juego. Hablar a estas alturas de la calidad y la importancia que ha tenido *MGS3* en la historia de **PS2** no tiene sentido. Todo el mundo está de acuer- ▶

//Esta edición especial ofrece 3 DVD repletos de extras//



En MGS3 no hay botiquines. Tendrás que curarte a ti mismo, utilizando vendas, antisépticos y suturando las heridas con hilo y aguja.

CÓMO MATAR A TU JEFE

En el Duel Mode podrás revivir, bajo la dictadura del cronómetro, los combates contra los jefes.

Una edición repleta de atractivos

Los 3 DVD que componen ***MGS3 Subsistence*** encierran, además de la aventura original, un modo On-line para 8 jugadores y los dos *Metal Gear* de **MSX**, un verdadero tesoro para coleccionistas.

do en que se trata de un hito, la culminación del trabajo de Kojima con el *hardware* de **PS2**. Otra cosa es lo que veremos próximamente en **PlayStation 3** con *MGS4*, pero sinceramente, no se puede hacer más con una **PS2** de lo que se hizo en su momento con *MGS3*. Sus magistrales gráficos (gracias al nuevo sistema de cámara libre no sólo tendrás una mejor visión de la situación de los enemigos, sino que podrás apreciar aún mejor el impresionante entorno de la jungla), la calidad y profundidad de su trama argumental (algo de esperar, viniendo de Hideo Kojima) y su sorprendente mecánica (el concepto de supervivencia obliga a camuflarse con el entorno y devorar todo tipo de animales para mantener al personaje con vida) le hicieron ganarse en su día un 9.7 en nuestra revista. ¿Cómo darle, entonces, menos nota a esta versión «mejorada»?. Pues porque no se trata de una novedad, propiamente dicha, y habrá usuarios a los que estas mejoras no les parezcan suficiente aliciente para desembolsar 50 Euros por «el mismo juego». Allá ellos. ***MGS3 Subsistence*** tiene toda la pinta de convertirse en un *item* de coleccionista. Lo que no pagues ahora ya lo harás dentro de unos años, multiplicado, en *eBay*. ➔ NEMESIS



EL AMOR ESTÁ EN EL AIRE
En el Teatro Secreto podrás partirte el pecho de risa con una recopilación de secuencias cómicas, protagonizadas por Snake y el resto del reparto de MGS3.

Una nueva dimension en control

La nueva cámara libre que incorpora ***Subsistence*** supone toda una revolución dentro de la saga *Metal Gear Solid*, no sólo a nivel visual, sino a nivel de mecánica de juego. Y una ayuda, ante la ausencia de un radar para detectar al enemigo

MGS3

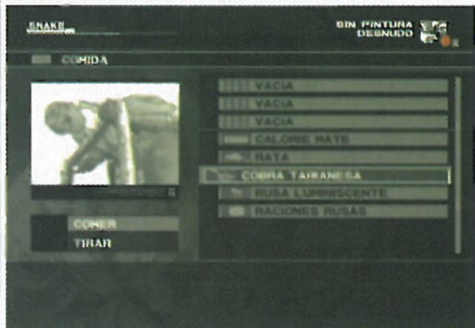


MGS3 Subsistence







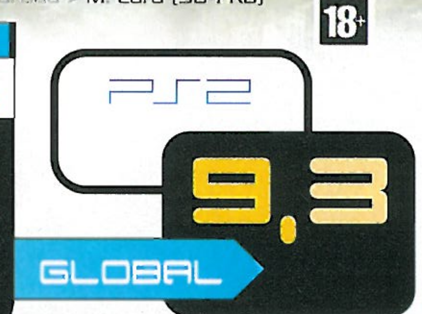


Para recuperar energía no te quedará otro remedio que capturar y devorar todo lo que tengas a tu alcance: serpientes, sapos, peces, setas. Si los almacenas mucho tiempo se pudrirán.

Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Kojima Productions
Jugadores > 1-8 (modo On-line) Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castell/Inglés Grabar Partida > M. Card (584 KB)

18+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,6	9,4	9,7	9,6
El entorno gráfico de MGS3 ya nos sorprendió en su día, pero con esta nueva edición, y gracias a la cámara libre, podremos admirarlo en toda su gloria. La animación y el modelado facial son insuperables.	El gran fallo de MGS3 fue no llegar a España doblado al castellano (algo que sí sucedió con el MGS de PSone). A esta nueva edición le sucede lo mismo. Eso sí, la música es digna del mejor John Williams.	La nueva cámara libre nos ha entusiasmado tanto que no podríamos concebir un Metal Gear Solid 4 para PS3 sin ella. Por lo demás, sigue siendo igual de apasionante y sorprendente que el MGS3 original.	El modo On-line para 8 jugadores garantiza una vida eterna al juego, al menos mientras sigan en funcionamiento los servidores de Konami Europa. ¿Y qué decir de la aventura? No has visto nada igual en PS2.



SUPERCONCURSO

ATELIER IRIS 2



CONCURSO «ATELIER IRIS 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **ateliersj espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5575** lo siguiente: **ateliersj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de octubre.





Las «invocaciones» de personajes que te ayudarán en las batallas siguen presentes, ahora con amigos como Chicken Little.



KINGDOM HEARTS II

Los mundos de Disney siguen en peligro, y sólo Sora, Donald y Goofy pueden salvarlos.

La espera ha llegado a su fin, y los jugadores españoles ya podemos disfrutar de uno de los títulos más esperados de la historia de **PlayStation 2**. Y lo haremos de la mejor forma que podíamos haber soñado, pues aparte de la genial conversión a sistema **PAL** (sin las franjas negras ni la pérdida de velocidad de antaño) y de la traducción, el juego llega con las voces en castellano, y con uno de los doblajes más trabajados que hemos escuchado últimamente. Gracias a quien corresponda (**Square Enix**, **BuenaVista Games** o **Proein**). Metiéndonos de lleno en el juego, cabe citar que la historia, aunque se basa en los hechos ocurridos en el primer *Kingdom Hearts*, es bastante independiente de la primera entrega. Pese a la abundancia de entrañables personajes de **Disney**, se trata de una trama bastante oscura y compleja, llena de personajes misteriosos, conspiraciones y demás. A veces demasiado complicada, encuentra sus mejores momentos en las historias propias de cada uno de los mundos, que recuperan los argumentos de las pelícu-



DISFRACES

En cada uno de los mundos que visiten los tres protagonistas adaptarán sus vestimentas al entorno en cuestión.



FURIA FELINA
Este ataque de Simba (el Rey León) y otros muchos estarán a disposición del jugador cuando cuente con un compañero «famosete».





Crea tu nave

Al igual que en el primer juego, podrás diseñar tu propia nave en base a unos patrones y añadiendo todo tipo de piezas. Sigue siendo igual de confuso e innecesario.







El capítulo perdido

A finales del año 2004 **Nintendo** lanzó en nuestro país un título para **GBA** llamado *Kingdom Hearts: Chain Of Memories*. Se trataba, en efecto, de la auténtica secuela de la primera entrega para **PS2**, ya que la historia arrancaba exactamente donde lo dejó aquella. A pesar de contar con un apartado gráfico realmente espectacular para lo que se puede esperar de la portátil, su extraño y bastante aburrido sistema de combates, basados en el uso de naipes, hizo que no gozara de demasiado éxito entre la crítica y el público.





las en que se basan. Vivir el enfrentamiento entre Mulan y Shan Yu o ver cómo Jack Sparrow se convierte en muerto viviente bajo la luz de la Luna, por ejemplo, son momentos que se quedarán grabados para siempre en la mente del jugador. Y es que eso es lo que se le da mejor a ***Kingdom Hearts II***: lanzar al usuario todo tipo de espectaculares estímulos visuales, sonoros y emocionales que le hacen olvidar que se encuentra ante un juego, y le llevan a pensar que se trata de una experiencia que va mucho más allá. El equipo de **Tetsuya Nomura** sabe como deslumbrar, y lo consigue gracias a la perfecta reproducción de los personajes más reconocibles del imaginario colectivo (con el ratón Mickey a la cabeza), los escenarios de sus andanzas y unos diálogos que te harán sumergirte de lleno en estos universos. Esta secuela, por otro lado, acentúa las mayores ventajas de la primera entrega, como lo accesible que resulta su desarrollo (exploración de los escenarios bastante lineal, sencillos puzzles y batallas muy *arcade*), y además acaba con buena parte de sus defectos, aunque algunos nuevos han surgido. Las críticas recibidas por el original con respecto a su excesiva dificultad han llevado a los desarrolladores a bajar el nivel de dificultad, quizás demasiado. En muchos momentos da la sensación de que cualquier jugador medianamente hábil sería capaz de acabar el juego pulsando contínuamente un par de botones. Lo mismo ocurre con la personalización de los personajes: mucha habilidad espe-



cial y mucho poder mágico nuevo, pero a la hora de la verdad lo más efectivo es el «espadazo y tentetieso». En fin, que nunca llueve a gusto de todos, y aunque los combates de ***Kingdom Hearts II*** fueran un auténtico fiasco (que no lo son), cualquier jugador encontraría razones más que suficientes para seguir adelante. Además, no se puede decir que los creadores no hayan introducido novedades: además de los mundos que debutan (con especial mención para las películas de imagen real *Tron* y *Piratas del Caribe*), se ha dotado a Sora de nuevos movimientos, la posibilidad de fusionarse en tres formas distintas y conseguir ciertas ventajas y, sobre todo, el uso de los «comandos contextuales» con el botón triágulo. Estos comandos permiten realizar una acción determinada si los pulsas en el momento adecuado, como esquivar a un enemigo o devolver un golpe. Siguen presentes también las fases de matamarcianos a bordo de la nave Gummi cuando te desplaces entre mundo y mundo, ahora mucho más completas y divertidas, recordando en gran medida a la saga *Panzer Dragoon*. Eso sí, el diseño de las mismas de forma manual sigue siendo tan plomizo como en el primer juego, aunque es algo totalmente irrelevante. Donde no existe el más mínimo fallo es en el apartado técnico, tanto a nivel gráfico como sonoro. Este último, además de las voces en castellano antes comentadas, vuelve a hacer gala de las composiciones de Yoko Shimomura, tan geniales como siempre. ➾ CHIARAFAN



Los combates contra los enemigos finales, como la Hydra de Hércules, no se reducen a atacar sin descanso. Tendrás que emplear todo tipo de rutinas diferentes.

La unión hace la fuerza

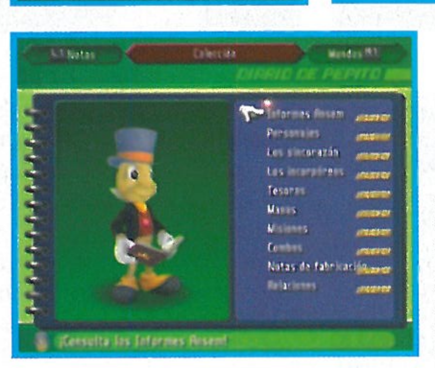
En cada uno de los mundos que visites te encontrarás a un personaje oriundo de allí que se unirá a tu grupo de compañeros. Como sólo pueden pelear tres a la vez, tendrás que prescindir de Donald o Goofy. Entre ellos están Aladdin, Tron, Jack Sparrow, Simba, Jack Skellington, Mulan, Hércules, Auron, etc.







Los grafistas no han escatimado en efectos audiovisuales a la hora de recrear los ataques especiales.



Pepito Grillo seguirá siendo el encargado de llevar el histórico de todos los lugares y personajes encontrados en el juego.



Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix/B.V.G. Programador > Square Enix Jugadores > 1 Mundos > 13 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (85 KB)

12+

GRÁFICOS 9,6
Fantásticos, vibrantes, llenos de color y a la altura de los films de animación en los que se basa. El diseño de los personajes es fiel, su animación asombrosa y siempre fluida, y los efectos espectaculares.

MÚSICA / FX 9,5
La banda sonora sigue por los derroteros de genialidad de la primera parte, aunque no encontraremos un tema tan memorable como «Hikari» del primer KH. El doblaje al castellano, sencillamente perfecto.

JUGABILIDAD 8,9
El sistema de juego se decanta por la sencillez y el estilo arcade, huyendo de las profundidades de otros títulos de la compañía. Sin embargo, esto que es un defecto para algunos, será una virtud para otros.

DURACIÓN 9,3
Más de cuarenta horas de juego te esperan en la trama principal, y a esto hay que añadir la gran cantidad de misiones secundarias, como la búsqueda de las «Llaves-Espada Legendarias». Juego para rato.

PS2 9,2 GLOBAL

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

#69 / OCTUBRE 2006
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €

GRUPO ZETA 30 aniversario

CALL OF DUTY 3
PRIMER CONTACTO CON EL SHOOTER MÁS ESPERADO DE PS3

REVIEW EXCLUSIVA
EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS
PERDÉRSELO SERÍA UN CRIMEN

KILLZONE LIBERATION
¡LA GUERRA DEL FUTURO EN TU PSP!

LEIPZIG '06
DESCUBRE LOS MEJORES TÍTULOS DE LA FERIA ALEMANA

STRANGLEHOLD ////
METAL GEAR SOLID 4 //// STUNTMAN 2 ////
UNREAL TOURNAMENT 2007 ////
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON...

/// SUPERCONCURSOS
¡¡MÁS DE 100 PREMIOS!!
40 SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE • 2 MINI MOTOS • 2 CASCOS
20 ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
20 ATELIER IRIS 2 • 20 PREMIUM BOXES

GTA Vice City Stories / Naruto / Canis Canem Edit / Rule Of Rose y más...

¡¡GUÍA COMPLETA CON LAS 50 MISIONES DE GANGS OF LONDON!!

9 DEMOS JUGABLES

01. NEED FOR SPEED CARBONO 02. LEGO STAR WARS II
03. ACE COMBAT: THE BELKAN WAR 04. YAKUZA
05. F1 2006 06. B-BOY 07. BIONICLE HEROES
08. LEMMINGS EYETOY 09. PRO STROKE GOLF













FIFA 07

Pro Evolution Soccer 6 tendrá un rival a su altura esta temporada

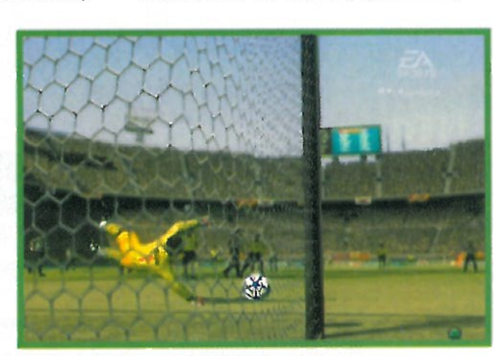
Cuando aún teníamos en la retina la imagen de la última entrega de *FIFA*, aparecida con el Mundial de Fútbol de Alemania, resultaba imposible esperar una mejora significativa con la nueva edición. Por suerte (y para nuestra sorpresa), **EA Sports** no solo ha conseguido superar con creces la calidad del último *FIFA* y diferenciarlo como para justificar su compra, además es muy posible que esta entrega sea la mejor y más realista de toda la saga. Las dos versiones comentadas cuentan con una impresionante solidez, y se nota que los programadores de **EA Sports** han trabajado la física del balón y la solidez de los jugadores. La aleatoriedad se adueña de cada uno de los partidos jugados; nunca volverás a ver o hacer la misma jugada dos veces. La Inteligencia Artificial, tanto en defensa como en ataque, ha sido mejorada y también influye positivamente en el desarrollo de los partidos, aunque quizá los porteros resulten demasiado «inteligentes». Con una de las asignaturas pendientes de la saga aprobada con sobresaliente (física y la aleatoriedad de los partidos), cada uno de los apartados de ***FIFA 07*** no hacen sino potenciar la realista experiencia deportiva del título. Junto a su nueva jugabilidad,

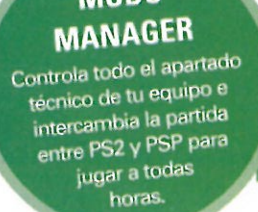
//FIFA 07 es el título más solido y jugable de toda la saga//









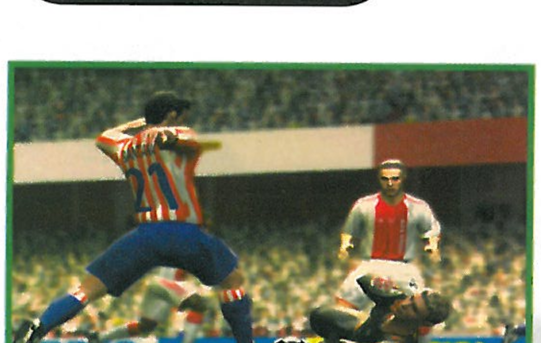


MODO MANAGER
Controla todo el apartado técnico de tu equipo e intercambia la partida entre PS2 y PSP para jugar a todas horas.





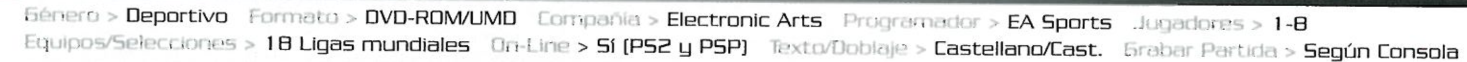




hay que destacar la gran cantidad de modos de juego que incluye y que nos mantendrá jugando a ***FIFA*** durante meses: entre los clásicos modos encontraremos las nuevas Ligas Interactivas, que nos permitirán jugar los partidos que nuestro equipo preferido tendría que afrontar en la realidad, y el completo Manager, que nos dará la oportunidad de dirigir a nuestro equipo en **PS2** y continuar la partida en **PSP**, entrenando a los jugadores cuando no estemos en casa. El apartado gráfico también ha mejorado considerablemente, tanto en **PSP** como en **PS2**. Las animaciones de los jugadores son increíbles y el parecido de éstos con los jugadores reales es total (las proporciones en la gran mayoría de los modelos 3D son más que correctas). La nueva física y la solidez que aporta al conjunto, los increíbles comentarios de Manolo Lama y Paco González y la realista puesta en escena del título de ***EA Sports*** lo convierten en la mejor entrega de la saga y en un durísimo competidor para su eterno rival: *Pro Evolution Soccer*. **DOC**

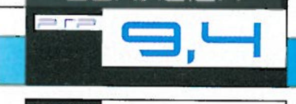
En esta nueva entrega habrá que disparar desde una posición cómoda debido a la solidez de los jugadores.

Junto al minijuego del control del balón de la anterior entrega, encontraremos una nueva y divertida forma de conseguir puntos.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM/UMD Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Equipos/Selecciones > 18 Ligas mundiales On-Line > Sí (PS2 y PSP) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola 3+





	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PS2	9,2	9,5	9,4	9,4	9,4
PSP	8,8	9,3	9,2	9,0	9,1






El realista comportamiento del balón y la solidez de los jugadores son lo más destacable en este apartado. Las animaciones también son muy realistas. El streaming de los comentarios (en PS2) afecta al framerate.

La banda sonora mezcla diferentes géneros con canciones licenciadas de artistas internacionales de renombre; como de costumbre. Los comentarios de Manolo Lama y Paco González son impagables.

El comportamiento del balón y la Inteligencia Artificial de la CPU, en ataque y defensa, convierten a FIFA 07 en el más divertido y jugable de la saga. Las diferentes configuraciones de control agradarán a todos.

No encontrarás un título deportivo con más opciones. Estarás meses jugando On-line, haciendo de manager y no tendrás que preocuparte por los nuevos fichajes: las alineaciones se actualizan a través de Internet.

MEJOR VERSIÓN



La versión PS2 cuenta con mejores gráficos, mejor jugabilidad y muchos más modos de juego.

JUST CAUSE

Cómo hacer caída libre en el centro de un polvorín latinoamericano a punto de estallar

Se está diciendo mucho, quizás demasiado, que ***Just Cause*** es un *GTA* en la selva. Que es como decir que las películas de Woody Allen son de un señor con gafas o que el tema de *Resident Evil* es el de gente andando por dentro de una casa. Es cierto, lo es, pero también es una simplificación excesiva y deformante: ***Just Cause*** es algo más que un *GTA* en el que en vez de hormigón y cemento hay sol y palmeras. Porque la diferencia primordial entre ***Just Cause*** y su obvio modelo es esa, pero no se limita a la ambientación: el hecho de que la jungla que recorre Rico Rodríguez, protagonista del juego, esté llena de montañas, precipicios, océanos, carreteras interminables y múltiples irregularidades topográficas, obliga al jugador a plantear su estrategia de un modo distinto a como se hace en ***Grand Theft Auto***, donde llegar de un punto a otro de su mapeado no es una cuestión, ante todo, de tiempo y paciencia.

En ***Just Cause***, el jugador tiene que tener presente dónde hay aviones, dónde hay vehículos acuáticos y dónde encontrar vehículos adecuados para internarse en la maleza: el mapeado de San Esperito es inmenso, y confiar en cruzarse con coches para robar es una actitud, si no suicida, sí muy imprudente. Pero al mismo tiempo, en **Avalanche** saben que el jugador no quiere hacer turismo selvático, sino armar la gorda, y se lo ponen fácil: la acción es frenética, pero nunca agobiadoramente agresiva; las misiones son asequibles, es complicado quedarse atrapado en alguna; el tiempo nunca es una variable asfixiante. El jugador tiene que vigilar sus pasos para no tropezarse con un precipicio que no está en los mapas, pero si lo hace, la decisión inmediata que sugiere el juego no es rodearlo. ***Just Cause*** cuchichea al oido del jugador, con sus puestas de sol como nunca se habían visto en un videojuego, sus noches a campo abierto, su ambientación perfecta y sus impac-

//Rico Rodríguez podría ser el protagonista del próximo polvorín fílmico de Robert Rodríguez//

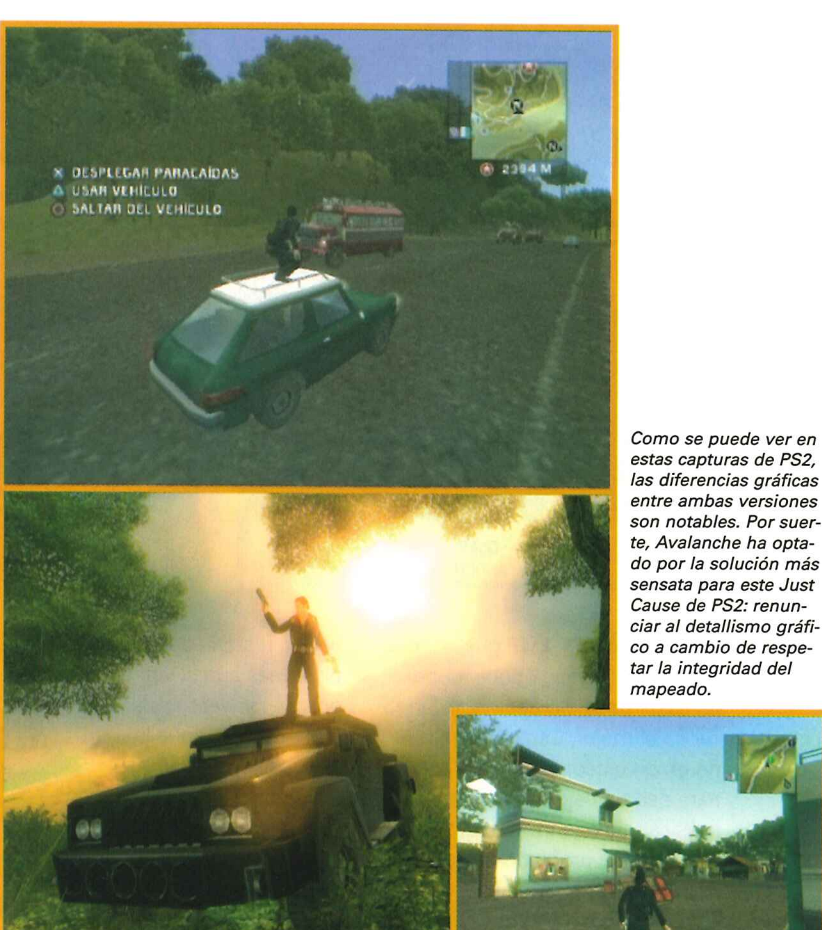
UN ELEMENTO...
... controlando los otros tres: campo a través, agarrado del primer avión que pase por encima tuya o buceando.





BUENA PUNTERÍA
La posibilidad de salir de los vehículos, volar por los aires y desplegar el paracaídas permite replantear los ataques.

tantes efectos de luz y velocidad, que se tire al vacío, abra el paracaídas y disfrute del espectáculo. Porque ***Just Cause*** es, ante todo, espectáculo (sobre todo en la versión para **Xbox 360** del juego, mucho más lucida que su contrapartida de **PS2**, muy castrada en lo visual), de tal modo que el jugador se sorprenderá en más de una ocasión robando una avioneta sólo para echar un vistazo aéreo por San Esperito (y luego practicar algo de caída libre, por supuesto), o dejando pasar coches en la carretera para conseguir robar un jeep o una moto, ya que es mucho más divertido y frenético conducir los vehículos todoterreno por enmedio del bosque. Y lo mejor es que el juego baña este ambiente verbenero, como de John Woo tropical, en un despreocupado ambiente de diversión, reforzado por el malvado sentido del humor que rebosa el argumento. Rico Rodríguez es un agente de la CIA experto en derrocar gobiernos incómodos para el imperio americano. La desvergüenza con la que los agentes interfieren en la inestable política de la zona da pie a momentos de humor incorrecto que pueden no ser del agrado de todo el mundo, momentos bien simbolizados por la tremenda portada del juego, con Rico haciendo de perfecto *impersonator* del Ché Guevara, y también en el título del juego, que no solo es un guiño hacia las actividades de Rico, sino que es también el nombre que recibió la operación con la que Estados Unidos invadió Panamá en 1989. Lleno de explosiones perfectas (recordamos, especialmente en su versión **360**), velocidad de vértigo (estropeada sólo por algo de *popping* ocasional) y un gusto innegable al mezclar acción churrigueresca y belleza tropical arrebatadora, sólo podemos encontrar dos defectos en ***Just Cause***: la carencia de modos On-line y la poco pulida Inteligencia Artificial de los enemigos, que a veces convierte la Revolución en un paseo. Fallos menores que no afectan a una excelente impresión global y un puñado de grandes momentos. **JOHN TONES**



Como se puede ver en estas capturas de PS2, las diferencias gráficas entre ambas versiones son notables. Por suerte, Avalanche ha optado por la solución más sensata para este Just Cause de PS2: renunciar al detallismo gráfico a cambio de respetar la integridad del mapeado.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Avalanche Studios Jugadores > 1 Misiones > 290 Vehículos > 100 Texto/Doblaje > Cast/Cast. (PS2). Cast./Inglés (XBox 360) Grabar Partida > Disco duro

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX 360	9,0	9,0	9,0	8,9	9,1
PS2	7,5	9,0	8,5	8,9	8,4

GRÁFICOS: Para 360, detallados y con un gusto cromático exquisito. Just Cause tiene unos efectos de luz y un colorido tropical que hacen que dé gusto madrugar para montar una revolución. La versión PS2 cumple.

MÚSICA / FX: La banda sonora es uno de los detalles que pueden pasar desapercibidos con más facilidad, pero las tecnorancheras se dan de la mano con la acción latina en busca de la ambientación perfecta.

JUGABILIDAD: Ante todo, diversión: la acción frenética siempre en primer plano y facilitando las cosas al jugador lo más posible. La versión PS2 tiene algún problema de estabilidad, pero el resultado general es brillante.

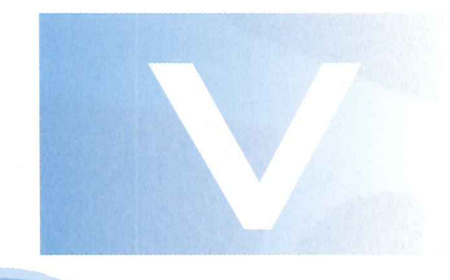
DURACIÓN: Sólo la exploración de la isla (abierta desde el primer momento por completo) te llevará semanas. Las misiones son lo suficientemente variadas y abundantes como para que haya revolución para largo.

MEJOR VERSIÓN
Aparte de las obvias mejoras gráficas, es encomiable que el extenso mapeado esté íntegro en PS2.



SINGSTAR

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL



Pelos cardados, hombreras... Vuelve La Movida con las mejores 30 canciones de los 80









REPERTORIO
Un total de 30 canciones más 6 popurrís. Todas van acompañadas de vídeos. Lástima que el de los Nikis sea un directo y no el videoclip...





Jamás se borrarán de tu memoria

Zombies	Groenlandia
Los Nikis	El Imperio Contraataca
Toreros Muertos	Mi Agüita Amarilla
Mecano	Un Año Más
Tino Casal	Embrujada
Ejecutivos Agresivos	Mari Pili
Aerolíneas Federales	No me Beses en los Labios
Alaska y los Pegamoides	Bailando
Polansky y el Ardor	Ataque Preventivo de la...



Cuestión de gustos, preferencias, idioma, época, género... es casi imposible decir qué *SingStar* es el mejor. Cada uno es bueno en su estilo: a unos les apasionará eso de cantar en inglés y la música tras sus fronteras, y otros preferirán el producto nacional. Pero aún así, la versión de ***La Edad de Oro del Pop Español*** no pasará desapercibida para nadie. Canciones como *Groenlandia, Un Año Más* o *El Imperio Contraataca* son documentos que pertenecen ya a la historia del pop de nuestro país, más aún si van acompañados de los *videoclips* o directos de aquella época. No tiene precio poder volver a visitar el plató de *Aplauso, La Bola de Cristal* o *Tocata*. O ver a un Tino Casal y su *Embrujada* de aquella guisa, con esas inmensas hombreras, pelos cardados... Es una regresión dulce y agradable. En cambio, aunque ***Legends*** también supone un viaje al pasado con canciones como *Wonderful World* de Sam Cooke o *Unchained Melody* (vamos, coloquialmente, la de la peli de *Ghost*) quizá no llegue tanto al corazón. Sí, las letras son mejores, tienen una mayor connotación en la historia global de la música, pero aquí... quién se negaría a canturrear y vocear *Mi Agüita Amarilla* (con *videoclip* original incluido). Además, la simplicidad de las letras, permite que hasta el más torpe en esto de la canción abandone por fin la calificación «Sin Oído» y consiga ser al menos «Aspirante» (aunque siempre hay *singles* como *Ataque Preventivo De La U.R.S.S.* que pondrán a prueba tu agilidad verbal). Sin embargo, con ***Legends*** no sucede lo mismo... ¡si consigues el tono de Louis Armstrong, lláma-

//No tiene precio poder volver al plató de Aplauso o La Bola de Cristal//

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-8
Canciones > 30+6 Popurrís Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (318 KB)

12+

GRÁFICOS 9,0
Los vídeos no son de la calidad exigida hoy en día, pero es que son documentos de finales de los 70 y principios de los 80 cedidos por RTVE. Todo un lujo histórico, sin duda.

MÚSICA / FX 9,4
Es cierto que las letras de aquella década no fueron una maravilla, pero marcaron una época. El repertorio escogido es el más representativo de la Edad de Oro del Pop español, no sobra ni falta nadie.

JUGABILIDAD 9,2
Canta solo, a dúo, con siete amigos en Pasa el Micro, Estilo Libre... (vamos, lo de siempre). Además, esta vez las letras no te darán muchos problemas y lograrás muy buenas puntuaciones: te lo aseguro.

DURACIÓN 9,0
Debido a que las letras son archiconocidas y la entonación no es muy difícil de conseguir, si juegas solo lo terminarás rápido. Con amigos, la cosa cambia... No querréis soltar el micro en meses. Ideal para una fiesta.

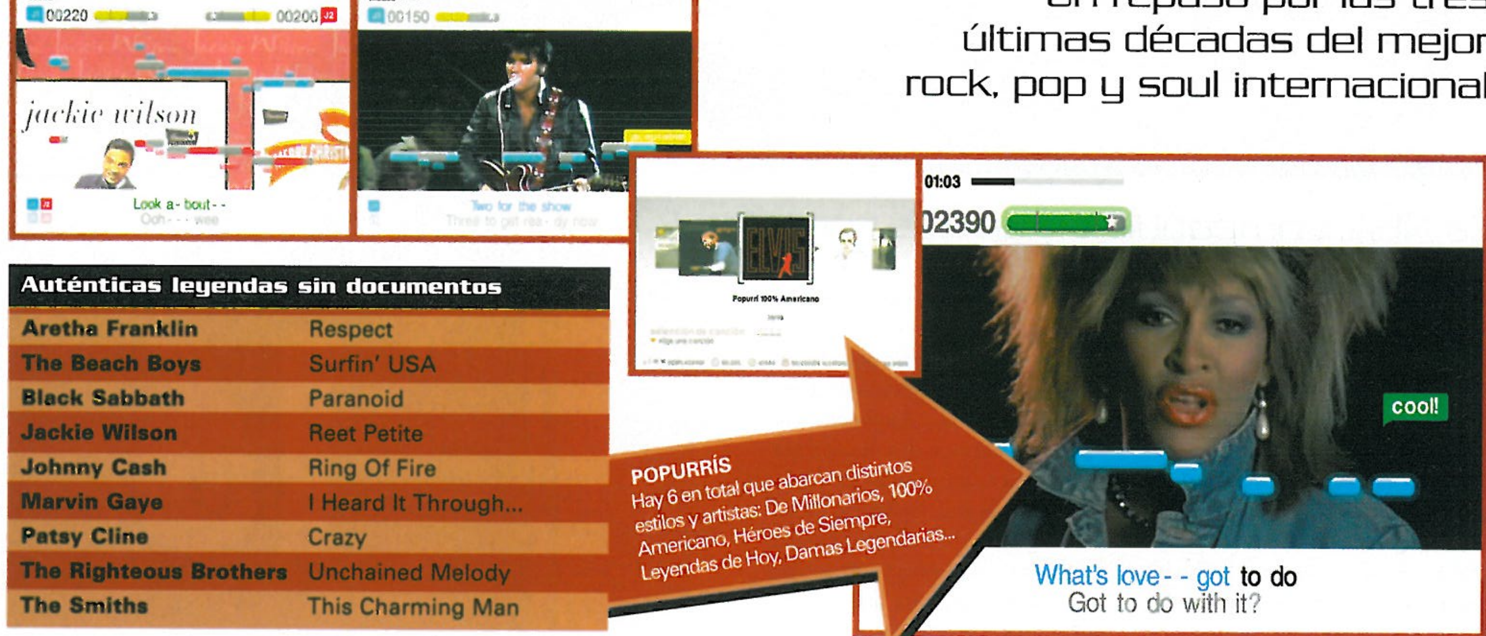






SINGSTAR LEGENDS

Un repaso por las tres últimas décadas del mejor rock, pop y soul internacional



POPURRÍS
Hay 6 en total que abarcan distintos estilos y artistas: De Millonarios, 100% Americano, Héroes de Siempre, Leyendas de Hoy, Damas Legendarias...

Auténticas leyendas sin documentos

Aretha Franklin	Respect
The Beach Boys	Surfin' USA
Black Sabbath	Paranoid
Jackie Wilson	Reet Petite
Johnny Cash	Ring Of Fire
Marvin Gaye	I Heard It Through...
Patsy Cline	Crazy
The Righteous Brothers	Unchained Melody
The Smiths	This Charming Man

me! Además, así como ***LEOPE*** tiene un valor añadido por poseer archivos de RTVE, ***Legends*** carece de éste. Sí, verás a un jovencito Michael Jackson y a todos sus hermanos cantando *I Want You Back*, pero me hubiese encantado ver a Johnny Cash, al rey del *rock country*. 11 de las 30 canciones incluidas no tienen vídeos de este tipo, la ausencia de documentos audiovisuales ha sido suplida por material gráfico del artista en cuestión. ¿Por qué un directo de Elvis de un tema que grabó en el 56 y no uno de Cash que editó en 1963? Además, hay artistas que yo no considero a día de hoy una leyenda, como Whitney Houston (aunque el Síndrome de Diógenes lo está consiguiendo...). Esto muestra el esfuerzo y empeño por **Sony C.E.** España por hacer que su *SingStar* exclusivo sobre la edad dorada del pop español sea especial, ya sea por su valor histórico o por la perfecta selección de temas para representar dicha época. En cuanto a la oferta de opciones de juego, ambas entregas poseen las mismas: modos multijugador para hasta ocho personas, conexión de la *EyeToy*, posibilidad de reproducir tus actuaciones, seis popurrís... La única diferencia es que en dos de los temas de ***Legends*** que están cantados a dúo, los jugadores podrán escoger el artista que más les guste interpretar (es decir, uno podrá ser Ella Fitzgerald y otro Louis Armstrong). Pero, sinceramente, esto no compensa que te quedes sin ver la actuación de *Ejecutivos Agresivos* cantando *«Mari Pili no, no, no / No me excites por favor»* o la danza plutoniana de la corista de *Zombies* en *Aplauso*. **SEXY CRAZY**

//Si consigues el tono de Louis Armstrong eres todo un machote//

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-8
Canciones > 30+6 Popurrís Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (318 KB)

7+

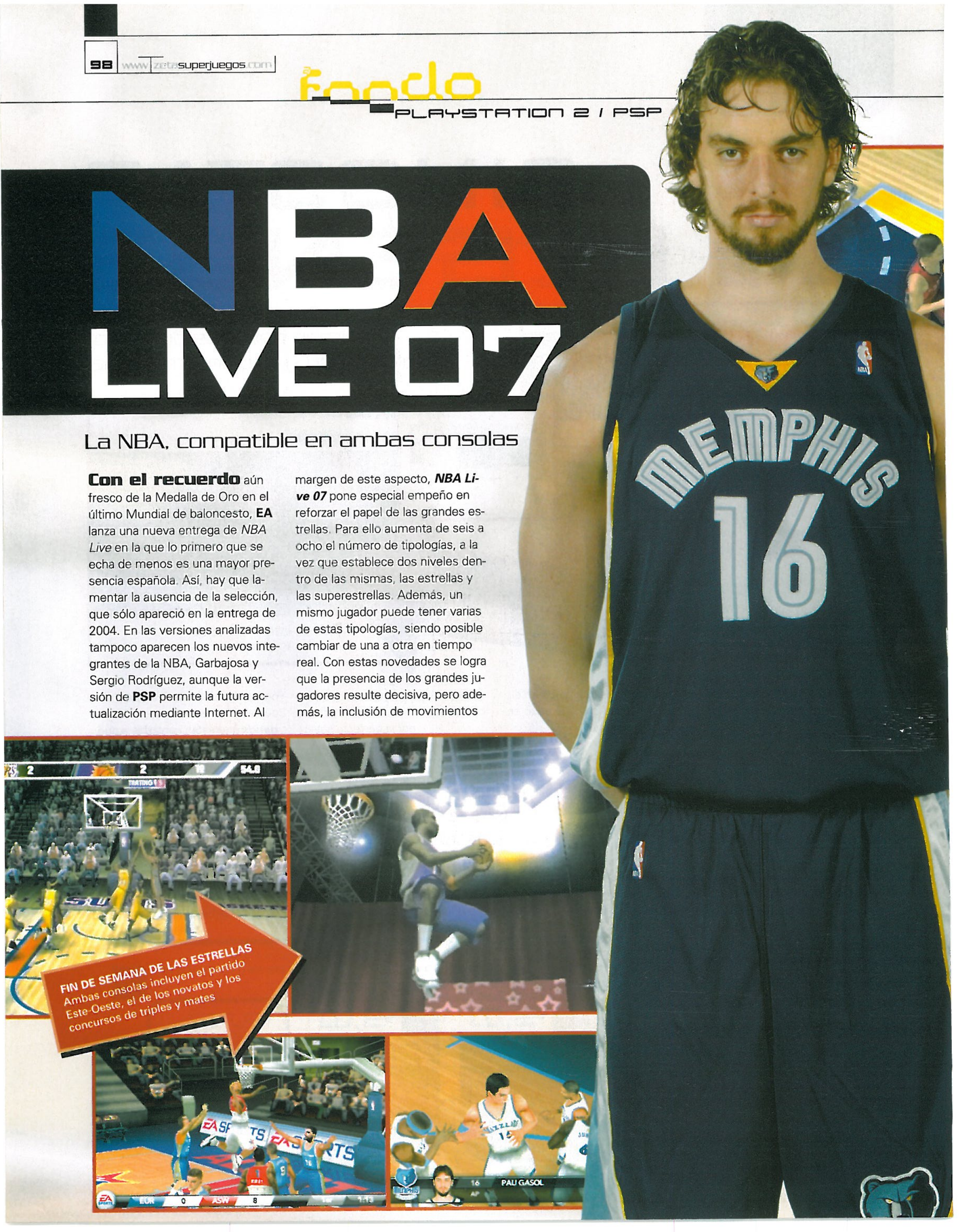
GRÁFICOS 8,5
Casi todas las canciones van acompañadas de vídeos (directos o videoclips) de los artistas. Pero el apoyo visual de once (una buena cantidad) es bastante cutre: una foto o cover del disco es suficiente.

MÚSICA / FX 9,2
Todas son muy buenas canciones de las tres últimas décadas, aunque la gran mayoría son casi imposibles de cantar. Pero es un buen repertorio que abarca distintos géneros (el pop, soul, rock...).

JUGABILIDAD 9,0
La oferta de Legends es la de cualquier SingStar con posibilidad de hacer auténticos duetos. Lo complicado es conseguir una buena puntuación. Hubiese sido un acierto bajar el nivel de exigencia.

DURACIÓN 9,0
Si juegas solo, tu tozudez por conseguir buenas puntuaciones te llevará horas y horas de cante. Con amigos terminarás dejándolo a un lado y cogiendo otra edición de SingStar más sencilla.

PS2 **9,0** GLOBAL

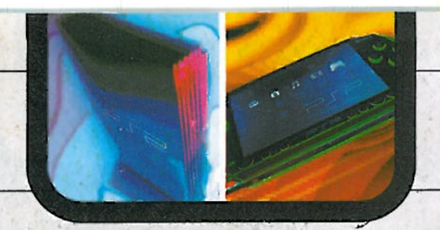


NBA LIVE 07

La NBA, compatible en ambas consolas

Con el recuerdo aún fresco de la Medalla de Oro en el último Mundial de baloncesto, **EA** lanza una nueva entrega de *NBA Live* en la que lo primero que se echa de menos es una mayor presencia española. Así, hay que lamentar la ausencia de la selección, que sólo apareció en la entrega de 2004. En las versiones analizadas tampoco aparecen los nuevos integrantes de la NBA, Garbajosa y Sergio Rodríguez, aunque la versión de **PSP** permite la futura actualización mediante Internet. Al margen de este aspecto, ***NBA Live 07*** pone especial empeño en reforzar el papel de las grandes estrellas. Para ello aumenta de seis a ocho el número de tipologías, a la vez que establece dos niveles dentro de las mismas, las estrellas y las superestrellas. Además, un mismo jugador puede tener varias de estas tipologías, siendo posible cambiar de una a otra en tiempo real. Con estas novedades se logra que la presencia de los grandes jugadores resulte decisiva, pero además, la inclusión de movimientos

FIN DE SEMANA DE LAS ESTRELLAS
Ambas consolas incluyen el partido Este-Oeste, el de los novatos y los concursos de triples y mates



FACTOR X
Un jugador por equipo tiene capacidad para lograr las cualidades de una estrella por tiempo limitado. Lograrlo depende de su participación en el juego.



Al dividir los anotadores y los marcadores en internos y externos se añaden dos nuevas tipologías las 6 existentes (defensor, potente, pasador, anotador, tirador y marcador). También se establecen dos niveles; estrellas y superestrellas.

propios y la espectacularidad lograda con el *freestyle superstar* multiplican la intensidad del juego. Otra novedad a tener en cuenta es el Factor X, que permite que un jugador pueda alcanzar temporalmente el nivel de una estrella. La configuración del control ha cambiado, destacando la separación en **PS2** de los mates y bandejas en dos botones. También se incluyen nuevas acciones, como los pases al primer toque, así como jugadas de estrategia en los saques de banda. En cuanto a las opciones, destaca el Modo Dinastía, que permite gestionar una franquicia durante varias temporadas. Este modo aparece por primera vez en **PSP**, y tiene la peculiaridad de ser compatible con **PS2**, haciendo posible transferir los datos entre ambas consolas. El Modo Fin de Semana de las Estrellas está presente en los dos soportes. Sin embargo, la consola portátil de **Sony** tiene una serie de minijuegos en exclusiva. Las versiones lanzadas en el mercado español cuentan con la inclusión de los comentarios de Antonio Daimiel, que se une a los de Sixto Miguel Serrano. Por último mencionar que en **PSP** Gasol aparece sin la barba, a diferencia de lo que ocurre en la versión para **PS2**. CHIP & CE

//Se introduce el modo Dinastía en PSP, permitiendo transferir los datos a PS2//





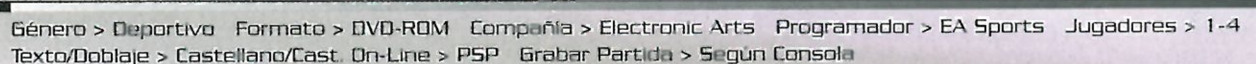
Minijuegos sólo para PSP



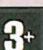
DOS BALONES
Se trata de anotar desde zonas con diferente valor y con objetos que tienen diferentes efectos.



MANEJO DEL BALóN
La mecánica del juego es similar a la de los programas musicales, con la peculiaridad de que hay que colocar la consola de forma vertical.



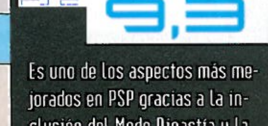
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4
Texto/Doblaje > Castellano/Cast. On-Line > PSP Grabar Partida > Según Consola


3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PS2	9,1	9,4	9,3	9,1	9,2
PSP	9,2	9,4	9,3	9,3	9,3






Los desplazamientos son fluidos, incluyendo nuevos movimientos y unas repeticiones impresionantes. Sorprenden algunos detalles, como la ausencia de barba de Gasol en PSP.

La incorporación de Antonio Daimiel es un buen complemento a los comentarios de Sixto Miguel Serrano. La variedad musical es elevada, y ademas la versión de PSP permite cargar música propia.

La importancia de las estrellas supone una aproximación a la realidad. El menor número de botones de PSP hace que las posibilidades sean más limitadas, aunque la oferta de acciones es más que suficiente.

Es uno de los aspectos más mejorados en PSP gracias a la inclusión del Modo Dinastía y la compatibilidad con PS2. Ambas versiones tienen argumentos suficientes para garantizar muchas horas de diversión.

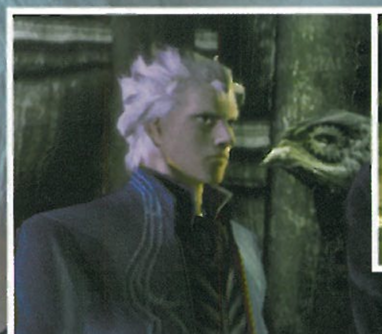
MEJOR VERSIÓN



La versión de PSP muestra mayor progresión gracias a las opciones. Sin embargo, la jugabilidad de PS2 sigue siendo superior.



DEVIL MAY CRY 3
SPECIAL EDITION





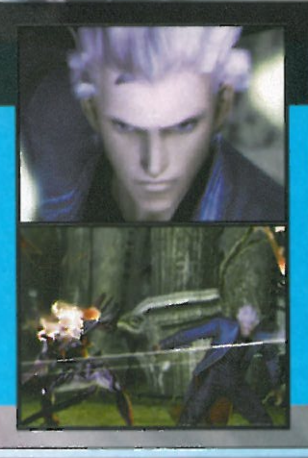

Vergil, al igual que Dante, también se transforma en un demonio invulnerable y con poderosos ataques.

Como una edición Platinum pero con atractivas novedades

Dante regresa a las tiendas con una nueva edición de la tercera entrega de sus aventuras a un precio muy especial, menos de 20 Euros. Por esta insignificante cantidad vas a poder disfrutar de un juego grandioso, de gráficos exuberantes y una dificultad digna de la vieja escuela. Sólo el contenido original justifica su precio, sin contar con las novedades que **Capcom** ha incluido en esta edición especial de ***Devil May Cry 3***. El principal gancho es la posibilidad de jugar como Vergil, hermano gemelo de Dante. También se ha ajustado el nivel de dificultad, aunque te puedo asegurar que llegar hasta el final del juego no será un paseo triunfal. Afila tus dedos porque te vas a encontrar con una pléyade de *final bosses* de agárrate y no te menees, entre los que aparece uno inédito en ***DMC3*** llamado Jester (que sólo aparecía en alguna secuencia). Si este título ya ha pasado por tus manos, es para pensárselo. R. DREAMER

Juega con tu hermano

Si quieres tener una nueva perspectiva de los acontecimientos que tienen lugar en ***DMC3***, ahora puedes jugar con Vergil. Este personaje tiene un estilo de combate (Dante posee seis). También puede convertirse en demonio.



Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Niveles Vergil > 18 Niveles Dante > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (363 KB)

16+



GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	8,2	8,6	8,6
Un portentoso trabajo para la reconstrucción de recargados escenarios e impresionantes criaturas. Animaciones fluidas y todo tipo de efectos que puedas imaginar. En fin, una maravilla para tu PS2.	Una banda sonora apropiada, aunque en ocasiones puede llegar a ser cargante, sobre todo por el hincapié que hace en la acción, que siempre da paso a las composiciones más machaconas de todo el juego.	Como en Devil May Cry 3, contundente, sin fisuras. Es tan sólida la mecánica de juego y tan exigente que se convierte en un obstáculo para los jugadores menos expertos y menos pacientes con el mando.	Como ya se ha dicho, el nivel de dificultad será el culpable de que le eches horas a este juego. Tienes la posibilidad de jugar con Vergil, y encima está el survival mode llamado Bloody Palace.

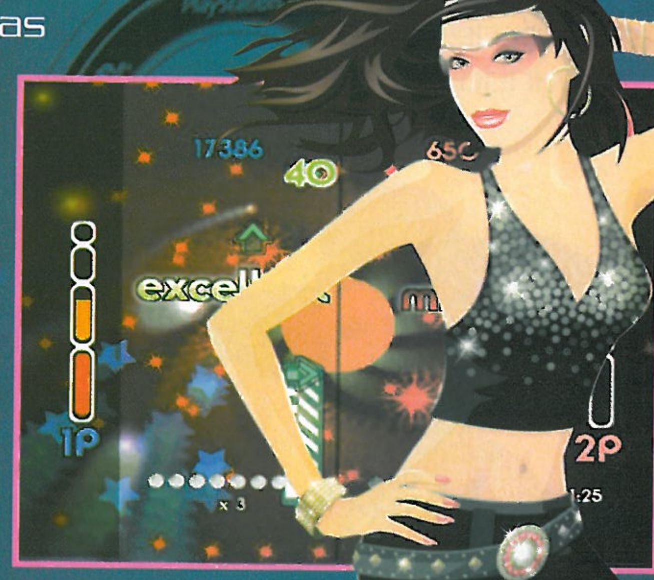




DANCE FACTORY

Bailarás tanto que morirás de agujetas

Con el inminente estreno de la próxima peli de Santiago Segura, *La Máquina de Bailar*, seguro que esta máquina doméstica se va a vender mucho más de lo que se imagina **Codemasters**. Como es lógico, no se trata de un *Dance Dance Revolution*, pero ***Dance Factory*** te permite utilizar tus propios CD de música, generando pasos de baile a partir de las canciones que selecciones. Pero es más: si no te gustan los pasos que el juego ha creado puedes diseñarlos tú mismo e idear coreografías propias. Es decir, por primera vez en un juego de *Bemani* podrás bailar lo que quieras y como quieras. Y como es habitual, incluye opciones multijugador para dos jugadores y distintos modos de juego con objetivos diferentes para hacer el juego más ameno y duradero. Quema calorías, pon a prueba tu resistencia... es divertido y excelente para ponerte en forma, aunque al principio parecerás un «pato mareao». Pero como todo, con la práctica tus movimientos mejorarán. Además, es una buena oportunidad para hacerte con un juego de este tipo, ya que el título se vende junto con la alfombra de baile por tan sólo 49,95 Euros. **SEXY CRAZY**



Codemasters pone a la venta el juego Dance Factory junto con la alfombra de baile por sólo 49,95 Euros.

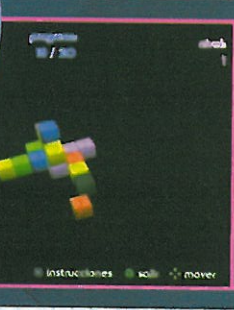




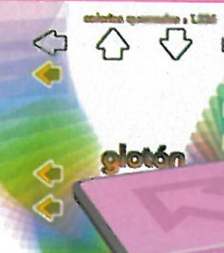


EL QUE ESPERA...

... desespera. En este caso no es así, porque mientras la consola genera los pasos de baile podrás jugar a este *puzzle* tipo Tetris.







Género > Simulador de Baile Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Halifax Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (65 KB)

GRÁFICOS



Lo peor y con diferencia. Parecen creados para PSone... Simples destellos, explosiones de partículas, colores apagados y otoñales, transmiten de todo menos alegría y modernidad.

MÚSICA / FX



Incluye sólo 5 canciones, pero puedes utilizar tus propios CD de funky, rock, country, pop... Dance Factory genera patrones de baile según la música que uses. Los más puristas, echarán de menos las canciones versionadas típicas de DDR.

JUGABILIDAD



Al principio te moverás como un robot, pero cuanto más practiques más soltura cogerás. Además, incluye tres niveles de dificultad para que todo tipo de usuario pueda jugar.

DURACIÓN



Debido a que puedes utilizar tu propia música y generar los pasos de baile jamás te parecerá repetitivo. Además, incluye distintos modos de juego para uno y dos usuarios. Tendrás juego para rato.

3+





PLAYSTATION PORTABLE



GUN SHOWDOWN

El pistolero de Neversoft se cambia al bando de la portátil de Sony

Ojalá todas las conversiones de **PS2** a **PSP** siguieran los mismos pasos que ***Gun Showdown***. La aventura portátil tan sólo adolece de un control al que cuesta habituarse (desesperante a lomos del caballo) al que se contraponen unos gráficos contundentes (se les puede perdonar el sacrificio de algún que otro polígono para mejorar el rendimiento), arropados por un argumento muy bien hilado que te mantendrá pegado a la consola. ***Gun Showdown*** no termina aquí, también se ha incluido un divertido modo multijugador. Admite de dos a cuatro jugadores vía *Wi-Fi*, que podrán disfrutar de cuatro submodos, incluido un juego de póker. Si se da el caso de que no tienes ningún amigo a mano, siempre te quedarán los Desafíos, una recopilación de minijuegos que agrupa las diferentes misiones secundarias que vas a encontrar a lo largo del juego. Sin duda, ***Gun Showdown*** es una grandísima aventura que te hará sentir como en el viejo y salvaje Oeste a la que se le pueden perdonar sus faltas. **R. DREAMER**

MISIONES SECUNDARIAS
En cada nivel podrás cumplir submisiones que te reportarán dinero: búsqueda de varios fugitivos, ayudando al Pony Express...



Juega al póker, caza codornices y osos, defiende un fuerte, enfréntate con Hollister o mantén el orden en Empire City. Son algunas de las situaciones que vas a poder vivir en el modo para un jugador llamado Desafío.



Género > Aventura/Acción Formato > UMD Compañía > Activision Programador > Rebellion Jugadores > 1-4
Niveles > 23 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Stick (128 KB)

18+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,9	8,2	8,8
El motor gráfico apenas ha notado el cambio de PlayStation 2 a PSP. Sólo sufre cierta brusquedad al montar a caballo. Exceptuando ese detalle, escenarios y personajes son de lo mejor que hayas visto para PSP.	La línea melódica que ameniza las aventuras de Colton White la podría haber firmado un discípulo de Morricone. Todo te recordará aquellas películas del Oeste, el sábado por la tarde frente al televisor.	Muy divertido. Cuando te habitúas al control todo va como la seda, excepto al manejar al caballo. Prácticamente sigue la misma estructura que en PlayStation 2, con multitud de misiones en modo historia.	A la longitud del modo principal, hay que sumar la opción de partida rápida y una más que interesante modalidad multijugador (con cinco variantes), un sinfín de misiones secundarias y la partida rápida.




Revista + regalo sólo 3,50 euros
LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡BOOM!
Nº 10 SEPTIEMBRE 2006.
3,50 euros.
3,65 euros en Canarias.
EL TENIS. UN DEPORTE MUY COMPLETO
CÓMO PONER ORDEN EN TU ESCRITORIO CON PIOLÍN
GRUPO ZETA 30 aniversario
SÍGUELOS EN EL CANAL Boomerang
DE VUELTA CON TUS AMIGOS
PASATIEMPOS
MANUALIDADES
INGLÉS
COCINA
CHISTES
¡Y, DE REGALO, EL DVD 'SUPER MODELS'!
SUPER
¡Ya en tu quiosco!
Y, de regalo: el DVD 'Super models'
¡BOOM! UNA REVISTA EXPLOSIVA
LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co.
SCOOBY-DOO, THE FLINTSTONES, ATOM ANT and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(S06)
GRUPO ZETA





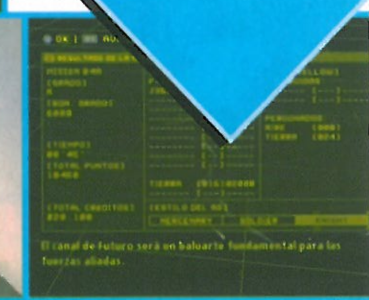


ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

La saga culmina en PS2 con una precuela a la altura, pero sin modo On-line



Serás evaluado al finalizar cada misión en función de cómo hayas tratado a tus enemigos. Deja que los cazas dañados huyan para conseguir el rango de «Caballero».



MULTI-JUGADOR

Este escueto modo será la única forma que tendremos de enfrentarnos a algo que no sea la IA del juego.

Namco despide la saga en **PS2** con un título que nos sitúa quince años antes de lo aconteci-do en *Ace Combat Jefe De Escuadrón*. La historia, narrada por primera vez por actores reales, nos situará en un escenario dónde no podremos evitar pensar en lo que sucedio durante la Guerra Fría. Los Belkanos, en un intento por recuperar su maltrecha economía, invaden a sus vecinos, los Ustios, con el fin de hacerse con sus recursos naturales. Tu misión como mercenario para los Ustios consiste en evitar esta invasión dando apoyo aereo al resto de fuerzas militares o atacando puntos clave durante 18 largas misiones. Como principal novedad, escuadrones enemigos con una elevada IA aparecerán cuando menos te lo esperas para complicar un poco más la situación, llegando a desesperar al más curtido. Un escueto modo multijugador nos permitirá enfrentarnos a un amigo hasta en siete escenarios, con diversas condiciones para lograr la victoria. Un título que sigue la estela de sus predecesores, con una ligera mejora gráfica, nuevas misiones y un trabajado argumento. Se echa en falta el modo On-line. **CRONO**

Género > Simulador de vuelo Formato > DVD-ROM Compañía > Namco-Bandai Programador > Namco Jugadores > 1-2 Misiones > 18 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Ingés Grabar Partida > Memory Card [111 KB]

12+

GRÁFICOS 8,5

Escenarios y cazas han sido recreados de forma muy realista. Los efectos atmosféricos han mejorado de forma considerable. Pero al volar a baja altura seguiremos echando en falta texturas algo mayores.

MÚSICA / FX 9,0

Explosiones, disparos, reactores y comunicaciones por radio. Todo bañado por una banda sonora de película y un excelente sonido envolvente conseguirá que te metas de lleno en los combates.

JUGABILIDAD 8,7

Sigue siendo complicado leer los subtítulos y seguir el hilo de la historia mientras tratas de sacarte a dos «bandidos» de tu cola. Sin embargo, la jugabilidad de la que hace gala esta saga no ha variado un ápice.

DURACIÓN 8,5

A pesar de contar con menos misiones que AC: JDE, la inclusión de los duros escuadrones enemigos y la larga duración de algunas de ellas conseguirán que acumules un buen número de horas de vuelo.



¡NUEVA IMAGEN!

CN

CARTOON NETWORK

LLEGA LA SERIE MÁS ANIMAL

EXCLUSIVA

¡PILLADOS DESPUÉS DEL COLE!

OTOÑO DE ESTRENO

¡GRATIS!
LA CARPETA DE CÓDIGO: KND
en naranja, azul o verde

Sólo 3,50 euros.
Nº 65 Octubre 2006

CÓMICS · PÓSTER · CHISTES · PASATIEMPOS · Y MUCHO MÁS...

¡CORRE A BUSCAR LA REVISTA CARTOON NETWORK DE OCTUBRE!

¡REGALO!

LA CARPETA DE





¡ESTRENAMOS NUEVA IMAGEN!

SÓLO 3,50 EUROS

Es una publicación de



CARTOON NETWORK

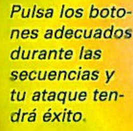
LEVÁNTATE Y LUCHA Como ocurría en la primera entrega, cuando caigas derrotado tendrás la oportunidad de levantarte gracias a Atenea.

SAINT SEIYA THE HADES

Una entrega en la que lo único que cambian son las armaduras







Pulsa los botones adecuados durante las secuencias y tu ataque tendrá éxito.

Y es que quienes en su momento (hace menos de un año) jugaron con el capítulo del Santuario de estos *Caballeros del Zodiaco* de **Bandai Namco** ya saben lo que se encontrarán en esta segunda entrega, que se ambienta en la última temporada del *anime* japonés. Combates uno contra uno al más puro estilo de lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*. Mucho poder especial, mucha magia de espectaculares efectos, impresionantes secuencias interactivas para ilustrar los ataques más poderosos y *combos* de sencilla realización. Todo esto arropado, claro está, por lo que significa contar con una licencia bien aprovechada: cantidad de personajes reconocibles, voces originales, música de la misma índole y material extra para aburrir hasta a los más fanáticos. Sin embargo, para los que busquen un juego de lucha serio y capaz de competir con los grandes no será suficiente. Las pocas posibilidades durante los combates lastran un título del que se esperaba mucho más. CHIARAFAN

Género > Lucha Formato > DVD-ROM Compañía > Bandai Namco Programador > Dimps Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Memory Card (77 KB)

7+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,9	7,6	8,2
Pocas cosas han cambiado desde la primera entrega. Los personajes están bien representados y son reconocibles, pero los escenarios siguen siendo muy sosos y demasiado parecidos entre sí.	La banda sonora original de la serie hace acto de presencia por doquier, y afortunadamente se han conservado las voces en su idioma original, eliminando la posibilidad de escucharlas en francés.	Para empezar, se echa de menos un tutorial donde se informe de cómo realizar de los movimientos en caso de no haber jugado a la primera entrega. Los combates son bastante simples y repetitivos.	La gran cantidad de personajes puede parecer una garantía de longevidad, pero la verdad es que todos son bastante similares en cuanto a técnicas de combate. El material extra no ayuda lo suficiente.





Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 27,50€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €
- ❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,00 € . Resto Países: 52,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... DNI: .... TELEFONO: ....

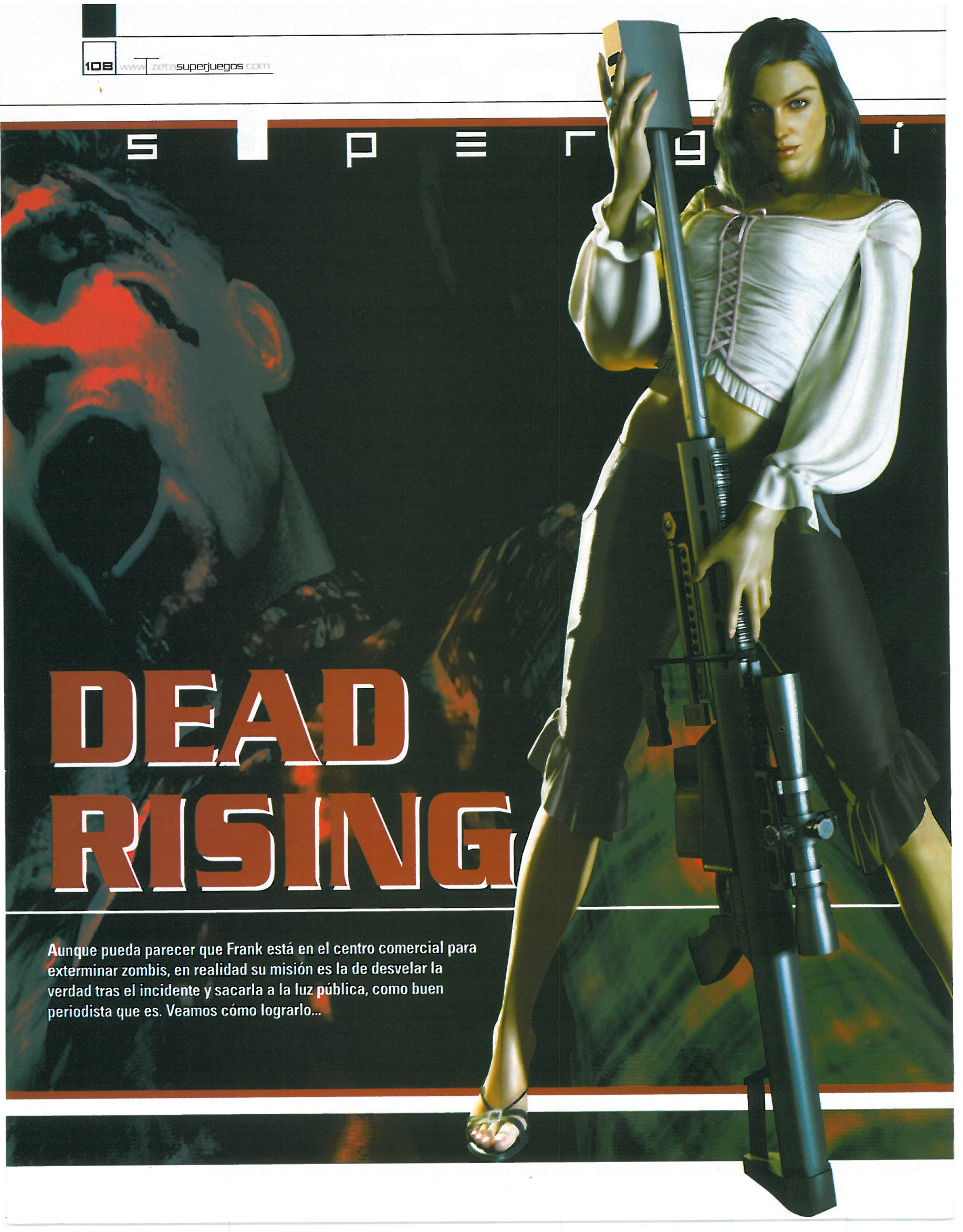
Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: 902 104 694 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.



DEAD RISING

Aunque pueda parecer que Frank está en el centro comercial para exterminar zombis, en realidad su misión es la de desvelar la verdad tras el incidente y sacarla a la luz pública, como buen periodista que es. Veamos cómo lograrlo...



DEAD RISING



PRIMEROS PASOS:
Tras una cinemática tomas el control de la cámara de fotos de Frank, una buena ocasión para familiarizarte con su manejo y ganar unos cuantos puntos de experiencia. Dos son los momentos que más puntos te darán: la explosión de la gasolinera, y la caída de la azotea de una humana empujada por un zombi. Ya en el helipuerto del centro comercial entra por la puerta y baja las escaleras hasta la Sala de Seguridad. Nada más entrar salva la partida en el sofá verde. Después busca la salida atravesando la oficina de la Sala de Seguridad hasta la puerta que pone Exit. Te encontrarás en Entrance Plaza, donde unos supervivientes luchan por construir una barricada para impedir la entrada de los zombis. Cuando termine la cinemática, puedes hacerle fotos a todos los supervivientes, hasta que llegues al fondo, donde una verja metálica te impide continuar. Eso dará paso a otra cinemática que, cuando termina, te pone frente a los zombis por primera vez. Olvida a los supervivientes, no puedes hacer nada por salvarles la vida. Aunque la idea de empezar a masacrar zombis es atractiva, coge el madero de 2x4 que hay en el suelo, sólo por si te hace falta defenderte, y dírígete directamente a las escaleras que hay al fondo del lugar en el que te encuentras, con lo que llegarás directamente a la Sala de seguridad tras una cinemática. Para salir debes ir por los conductos de ventilación, ya que la puerta que has usado antes está bloqueada, pero antes de irte salva la partida en el mismo sofá de antes, y antes de irte habla con Otis, junto a la entrada de los conductos de ventilación, para que te dé el transmisor y el mapa del centro comercial. Sal de la sala de seguridad, y aparecerás en la azotea. Allí un hombre te pide ayuda, en una pequeña misión que sirve para aprender a controlar a los supervivientes a los que escoltas. Este hombre está a la derecha según sales de los conductos de ventilación, junto al ascensor, y su mujer está yendo por la izquierda desde el mismo sitio. Guíalo hasta ella y hazles una foto cuando se reúnan. Después habla con ellos, y llévales de vuelta hasta el conducto de ventilación. Cuando hayan subido los dos a tu misma altura, entra al conducto de ventilación, y los habrás guiado con éxito a un lugar seguro, y de paso habrás aprendido la mecánica a aplicar con cada superviviente que encuentres. Salva la partida, y sal de nuevo a la azotea. Allí hay dos opciones para bajar al centro comercial: una coger el ascensor, a la derecha respecto al sitio por donde sales, la otra entrar por una puerta que está donde estaba la mujer que acabas de rescatar. Ambas opciones llevan al almacén, pero la mejor opción es la de la puerta, ya que nos permite recoger el mazo que hay en las estanterías, una de las mejores armas del juego (mantén apretado X para hacer un barrido que derriba cualquier cosa que tenga delante). Una vez estés en el almacén, sigue por el pasillo que lleva a Paradise Plaza, y una cinemática dará comienzo a la trama del juego: los Casos.

CASOS:
Los casos son misiones que hay que realizar sí o sí para poder desvelar la verdad tras el incidente, y para poder seguir jugando, por lo que estas misiones siempre tendrán absoluta prioridad sobre el resto y son las únicas que cubre esta guía. Ya que se activan a horas determinadas, lo mejor es aprovechar el tiempo entre una y otra para realizar las misiones secundarias que no podamos llevar a cabo de forma paralela. A veces, durante el transcurso de las misiones principales, te encontrarás con misiones de escolta que se activan al pasar por determinadas localizaciones, o incluso con misiones secundarias que puedes realizar de forma paralela a la misión principal al compartir estas las mismas localizaciones. No siempre tendrás tiempo de cargar con supervivientes y cumplir a tiempo con tu misión principal, aunque estas misiones te reportarán una enorme cantidad de puntos de experiencia, y subir a Frank de nivel es necesario para tener éxito en el juego. Tú decides.

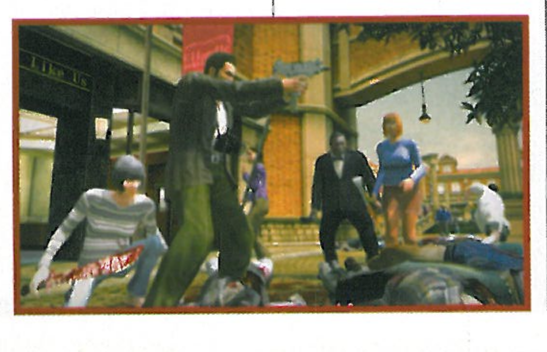


CASO 1
El primer Caso al que te enfrentarás se inicia tan pronto como vayas a cruzar la puerta del Almacén hacia Paradise Plaza. Allí Jesse te informa de la situación de Brad, y la misión da comienzo. Para encontrar a Brad hay que seguir la flecha: debes cruzar Leisure Park hasta Food Court. Una vez allí deberás ayudar a Brad a vencer a Carlito, el primer psicópata al que te enfrentarás, y el primero de los varios enfrentamientos con este en particular.

Psicópata: Carlito I
Es bastante sencillo: dírígete al cartel de "Welcome" que te muestra la cinemática, y cúbrete tras cualquier columna de madera que te permita ver a Carlito, que siempre estará en una posición elevada. Apunta con cuidado con la pistola, y no dispares si no tienes un blanco claro. Cuando le hayas alcanzado varias veces, Carlito empezará a moverse, siempre en una posición elevada. La flecha de la misión te indicará en todo momento dónde está, si lo has perdido de vista, sólo has de preocuparte de mantenerte a cubierto y dispararle siempre que se ponga a tiro. Cubrirse y ser conservador con la munición es la mejor táctica.
Una vez espantado Carlito y tras la cinemática, sigue ▶

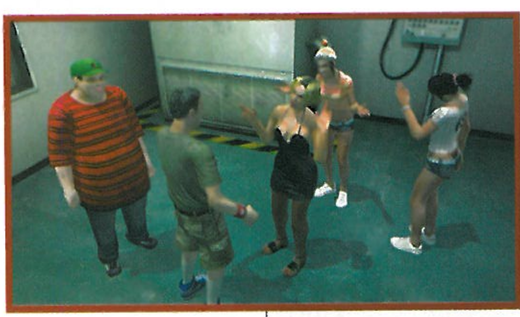
s p e r g u í

a Brad. Cada vez que se pare delante de una puerta entre zona y zona, crúzala, y él te seguirá. Hay zombis en el camino, pero es sencillo evitarlos. Finalmente llegarás a Entrance Plaza, donde el Dr. Barnaby está encerrado en una tienda. Cuando termine la cinemática deberás volver a la Sala de seguridad para concluir el caso. Es un camino largo en el que deberás deshacer el camino que has hecho: de Entrance Plaza a Al Fresca Plaza, de ahí a Food Court, desde ahí vas a Leisure Park y lo cruzas hasta Paradise Plaza, y de ahí al almacén, que a partir de ahora estará siempre plagado de zombis. Una forma rápida de acabar con los que hay en el ascensor es usando los maniquíes que hay por la zona. Sube a la Sala de seguridad, y tras la cinemática el primer Caso quedará cerrado. Hasta las 6 AM no se activa el segundo, así que aprovecha el tiempo para realizar misiones secundarias y subir de nivel. Una misión secundaria que resulta de gran importancia para facilitar la resolución de la trama es la llamada Fuera de Control. Selecciona esa misión y dirígete a Wonderland Plaza con al menos una katana y zumos de naranja, hasta la atracción que parece estar, precisamente, fuera de control. Sube las escaleras y busca el panel que controla la atracción. Entonces hará su entrada un nuevo psicópata.



Psicópata: Adam el Payaso

La mejor forma de vencer al payaso psicópata es lanzando un par de ataques con la katana, y huyendo después en busca de cobertura hasta que se calme. Sus motosierras son realmente dañinas, al igual que sus ataques con fuego cuando lo tumbas, por lo que tu mejor opción de supervivencia es atacar y huir, y repetirlo hasta que caiga definitivamente. No le ataques cuando tenga las motosierras cruzadas, ya que está bien cubierto, y destruirá tu arma. Un arma de fuego tampoco es buena opción para vencerle. Una vez muerto, detén la atracción con el panel de control, y un mareado empleado del centro comercial bajará de ella. A cambio por salvarle te enseñará algo realmente valioso: un pasaje secreto que conecta Wonderland Plaza y Paradise Plaza, a través de una trampilla en el techo de los lavabos. Síguele para encontrarlo, y habitúate a usar este atajo: te ahorrará muchísimo tiempo y facilitará mucho las próximas misiones al no tener que cruzar Leisure Park constantemente.



CASO 2

Deberás estar en la Sala de seguridad a partir de las 6 AM. Tras la cinemática tu destino se encuentra en Entrance Plaza, donde te enfrentarás de nuevo a Carlito. Antes de dirigirte a Entrance Plaza, hazte con mucho zumo de naranja, ya que los ataques de Carlito en esta ocasión serán muy poderosos, y la UZI o un par de pistolas de los policías que rondan en la zona de agua cerca de la puerta que da a Leisure Park. Cuando estés listo, dirígete a Entrance Plaza para activar una nueva cinemática, y posteriormente el enfrentamiento.

Psicópata: Carlito II

En cuanto empiece el combate, sube por las escaleras al piso de arriba, y ocúltate tras una columna que hay en el lado izquierdo del pasillo en el que está Carlito (a la derecha hay una tienda, donde se ocultará Brad). Desde ahí puedes cubrirte y disparar sin problemas a Carlito, y si la coordinación es la apropiada, no le darás tiempo a dispararte con su rifle en los momentos que se acerque para evitar tu cobertura. De nuevo apunta con cuidado, no dispares a lo loco. Otra opción es intentar vencerle cuerpo a cuerpo, para lo cuál el mazo es la mejor opción. Para acercarte a él usa las distintas tiendas como cobertura, y una vez estés junto a él, lánzale un par de ataques con el mazo antes de volver a ocultarte, repitiendo el proceso hasta que caiga. Una vez Carlito esté eliminado, una nueva cinemática te llevará a la Sala de seguridad, y una nueva misión dentro del Caso 2 comenzará: Brad está herido, y necesita medicinas. El objetivo es el supermercado Sean's Food & Stuff, en North Plaza. Antes de ir consigue la katana, la UZI, y algo de zumo de naranja, ya que te espera un nuevo psicópata. Dirígete a North Plaza tan rápido como puedas, ya que tienes muy poco tiempo para llegar, cumplir tu objetivo, y volver con las medicinas a la Sala de seguridad. Entra en el supermercado, y sigue las instrucciones que te darán por el intercomunicador una vez estés dentro. Tras la cinemática, llega el combate.

Psicópata: Steven Chapman

No es un rival demasiado difícil. Puedes subirte a la multitud de estanterías que pueblan el supermercado y disparar desde ahí cuando el chalado del carrito se detenga, o bien puedes bajar y mantenerte oculto mientras te dispara, algo sencillo en ese escenario, y atacarle con fiereza con la katana cuando se detenga. Esquivar sus ataques con el carrito es sencillo, así como la escopeta. Basta con mantenerse oculto, moverse deprisa para rodearle, y atacar cuando se detenga, y no tardará en caer. Además, en caso de que se te acabe el zumo de naranja que llevabas, el supermercado tiene comida por todas partes. Una vez eliminado, obtenemos la llave de la farmacia.

Dirígete de nuevo a la puerta que te habían dicho por el intercomunicador, entre la carnicería y la pescadería, y sigue por el pasillo hasta llegar a la puerta de la farmacia. Ábrela, y



6 5 DEAD RISING



encontrarás el botiquín en el suelo. Vuelve a la Sala de seguridad tan rápido como sea posible (usa el atajo del lavabo entre Wonderland Plaza y Paradise Plaza) para salvarle la vida a Brad.

CASO 3

Se trata tan sólo de una cinemática, pero debes asegurarte de ir a la sala de seguridad a partir de las 11:00 y antes de las 15:00, cuando empieza el Caso 4. Como siempre, aprovecha el tiempo libre entre Casos para realizar misiones secundarias, pero no llegues tarde.

CASO 4

De nuevo debes estar en la Sala de Seguridad a una hora concreta, las 15:00. Tras la cinemática, deberás enfrentarte a Isabella. Prepárate para el combate: coge zumo de naranja en Colombian Roastmasters y, si no la tienes, o te queda poca munición, consigue la UZI, y una pistola de algún policía. Cuando estés listo dirígete a North Plaza y sigue la flecha para encontrar a Isabella.

Psicópata: Isabella

No es una batalla especialmente complicada: sube a un andamio tan pronto como puedas, y empuña la UZI. No la dispares hasta que se detenga. Cuando lo haga, ella se dispone a dispararte, así que hazlo tú primero mientras te apunta. Dará unas vueltas con la moto, pero si no ha conseguido alcanzarte acabará por volver al mismo sitio de antes, por lo que repite el proceso de dispararla cuando se detenga hasta que acabes con su energía. Si por lo que sea se va y parece no volver, baja del andamio y dirígete en su dirección. Tan pronto como la veas se dirigirá hacia ti, así que corre de vuelta al andamio, y continúa con la táctica anterior. Tras vencerla, llegaremos a un acuerdo con Isabella que dará lugar al Caso 5.

CASO 5

Cumple la promesa que le hiciste a Isabella de estar en North Plaza a las 00:00. Asegúrate de estar en el lugar indicado en el mapa, que está cruzando una puerta. Una vez dentro, aparecerá Isabella peleando con un zombi. Lánzale algún objeto y acaba con él. Tras la cinemática, deberás cargar con Isabella, herida por Carlito, hasta la Sala de seguridad. Es posible que fuera te encuentres con un superviviente armado con una escopeta. Si quieres que te acompañe o no a la Sala de seguridad no afectará a la resolución del caso, pero de llevarlo contigo te otorgará más puntos de experiencia, además de una misión secundaria más adelante. Tú decides. Como siempre, es conveniente trasladarse a Paradise Plaza utilizando el atajo en los lavabos de Wonderland Plaza. Una vez hayas llegado a la Sala de seguridad con Isabella, el Caso 5 quedará cerrado.

CASO 6

De nuevo una cinemática que requiere que estés en la sala de seguridad a partir de las 03:00. Cuando concluye, tienes varias

CONSEJOS GENERALES

❍ Una hora del juego equivale a cinco minutos de nuestro tiempo, tenlo siempre en cuenta a la hora de seleccionar misiones secundarias si crees que van a pisar las principales.

❍ Aprende a pelear: Cuando subes de nivel aprendes nuevas habilidades de lucha cuerpo a cuerpo que te resultarán vitales para completar el juego. Sin ir más lejos, al jefe final hay que vencerlo sin ningún tipo de arma. Para saber cómo realizar cada nuevo movimiento que aprendes haz pausa, y entra en Estado, y dentro de eso en Habilidades, donde podrás leer una descripción de cada ataque, así como su forma de ejecución.

❍ Paradise Plaza oculta algunos tesoros vitales para terminar con éxito el juego: en un tejadillo azul que sobresale por encima de la puerta a la Sala de Seguridad se oculta nada menos que una UZI. Para llegar hasta allí hay que seguir esa pared hasta las escaleras que llevan al restaurante Colombian Roastmasters, y de ahí saltar al tejadillo, siguiendo la pared hasta ver la UZI. Esta no se regenera hasta que hemos gastado la que tenemos. En Colombian Roastmasters contamos con otros dos tesoros: por un lado los zumos de naranja, infinitos, y que rellenan una cantidad considerable de vida. Antes de lanzarse a una misión conviene hacerse con algún zumo. Y saltando por la ventana que hay justo a la derecha de los zumos caemos en otro tejadillo en el que está la imprescindible katana. Con el tiempo se regenera aunque la tengamos en el inventario.

❍ Las misiones de escolta son mucho más llevaderas si estamos atentos a las capacidades de los supervivientes: a algunos podemos darles armas, o ayudarles cargándolos sobre nuestros hombros, o incluso alimentarlos si están bajos de energía. Otro buen consejo es indicarles un lugar al que dirigirse (pulsando R para señalarlo, y después Y para dar la orden), en lugar de esperar que nos sigan.

❍ Traza un recorrido mental: si no estás seguro de cuál es la situación de tu próxima misión, primero mira el reloj, y selecciona la misión en cuestión. En la descripción aparece el nombre exacto del lugar al que debes dirigirte, que puedes consultar con detenimiento en el mapa, donde las misiones aparecen señaladas con un interrogante violeta. La flecha te indicará la dirección en todo momento.

superguí

horas disponibles para dedicar a las misiones secundarias antes de que comience el Caso 7, a partir de las 11:00.

CASO 7

Preséntate sin falta en la Sala de seguridad a partir de las 11:00. Una cinemática te informará del nuevo plan del incombustible Carlito: volar el centro comercial. Tu nueva misión, una de las más difíciles del juego, es encontrar las bombas antes de que se acabe el tiempo, y este no es abundante, así que no te demores. El lugar al que debes dirigirte es el parking, cruzando Leisure Park, desde donde podrás acceder al túnel de mantenimiento. Selecciona la misión de la lista y sigue la flecha hasta encontrar el lugar. Asegúrate de llevar al menos un par de katanas, un mazo, y comida de sobra. Una reina tampoco haría daño. Una vez llegues coge la moto que hay aparcada en el parking, y dirígete a la entrada al túnel de mantenimiento, justo a tu espalda. Por ahora ignora la flecha, y ves a la izquierda. Sigue ese túnel hasta que llegues a una gran sala en la que hay dos camiones. Dirígete directamente al del fondo, que es el que contiene la primera bomba, atropellando a los zombis que pueda haber frente a la parte trasera del camión. Para coger cada bomba de los camiones debes hacer lo siguiente: te diriges a la parte trasera del camión, abres la puerta con B, y coges la bomba, de nuevo con B. Hay centenares de zombis en todo el túnel de mantenimiento, por lo que la velocidad a la hora de recoger las bombas es vital. La moto no aguantará mucho más, así que dirígete al segundo camión que hay en la misma sala, que puedes conducir, y ahora sí, sigue la flecha para encontrar las siguientes bombas. La idea de atropellar centenares de zombis es atractiva, pero ten en cuenta que el camión se deteriora con cada golpe y no aguantará hasta el final, y hacer la misión a pie es harto complicado. Esquiva tantos como puedas en lugar de atropellarlos para alargar la vida del camión. A partir de este momento Carlito te perseguirá con su propio camión. No debes preocuparte por él mientras conduces, pero sí cuando encuentres el resto de camiones y te bajes del tuyo, ya que Carlito lanzará explosivos para dificultarte tu labor. Velocidad y pericia son la única opción. Los explosivos también pueden dañar, e incluso destruir el camión, así que no aparques cerca del objetivo. En cuanto tengas la bomba, sal zumbando. Es prácticamente imposible que el camión aguante hasta la última bomba. El momento en el que no te quede más remedio que ir a pie es el ideal para destruir el camión de Carlito. Ahora y no antes, porque en cuanto destruyes su camión, el tuyo desaparece, por lo que si lo haces nada más empezar deberías buscar todas las bombas a pie, y probablemente no te daría tiempo. Para destruir el camión de Carlito, golpéale (golpea la puerta del lado del conductor) con la katana hasta acabar con su barra de energía. Resulta más fácil si le esquivas cuando intenta aplastarte contra una pared, ya que tardará unos momentos en volver a ponerse en marcha. Es posible que huya antes de que consigas acabar con él del todo, pero tranquilo, acabarás por encontrártelo más adelante. No intentes completar la misión a pie sin vencer a Carlito, ya que no dejará de perseguirte y atropellarte y no aguantarás hasta el final. Una vez derrotado Carlito, tendrás vía libre hasta el resto de bombas, excepto por los zombis. Evita el combate, te superan en número, y el tiempo corre. Tu mejor opción es hacerte con uno de esos carritos de la compra que llevan algunos zombis en el túnel. No sólo te permite moverte más rápido, sino que eliminas algunos zombis por el camino. Una vez tengas todas las bombas, dirígete al sitio por el que has entrado siguiendo la flecha, y disfruta de la cinemática. Tras esta, puedes volver a entrar al túnel para conocer el destino de Brad. Según entras, gira a la derecha, después a la izquierda, y de nuevo a la derecha. Encontrarás a Brad. Si entras por la puerta que está a la vista en esa zona, al fondo a la derecha del almacén según entras encontrarás la llave del túnel de mantenimiento, que te permitirá llegar al túnel desde cualquiera de las entradas repartidas por todo el centro comercial. Sal siguiendo el recorrido inverso (izquierda, derecha, izquierda) y dirígete tan rápido como puedas a la sala de seguridad. Utiliza el coche aparcado fuera para cruzar Leisure Park más rápidamente.





CASO 8

Tras la cinemática al llegar a la Sala de seguridad, salva la partida, y mentalízate para utilizar tu memoria en la siguiente parte del caso. Debes seguir a Isabella hasta el escondite de Carlito. Dicho escondite está en North Plaza, y será Isabella la que te muestre el camino. Síguela, vigilando que no tenga problemas con los zombis, y cruza las puertas cuando ella esté frente a ellas. Una vez en North Plaza presta mucha atención al lugar en el que se encuentra el escondite. Memoriza el recorrido, y su localización en el mapa, ya que en una parte posterior del juego deberás encontrar este escondite varias veces sin ayuda de flechas de ningún tipo. Para acceder al escondite deberás subir a unas cajas en el lugar al que te lleve Isabella para entrar por una trampilla del techo. Una vez dentro del escondite de Carlito, y tras la cinemática, puedes salvar la partida en una alfombra que hay por la zona. Después



DEAD RISING



dirígete a la Sala de seguridad de nuevo tan rápido como puedas, donde presenciarás una nueva cinemática relacionada con Carlito. Tu nueva misión es acudir a los Túneles de mantenimiento, otra vez, para intentar salvar la vida de Carlito y obtener cierta información de él. Si has recogido la llave del túnel de mantenimiento en el Caso 7, la flecha te guiará hasta la entrada al túnel que hay en Paradise Plaza, junto a los lavabos, y si no tienes esa llave, deberás cruzar Leisure Park de nuevo y entrar por el parking, como en la anterior misión. Antes de ir, hazte con tantos zumos de naranja como puedas llevar dejando espacio para el mazo y katanas, y algún arma de fuego, ya que te espera un duro enfrentamiento con el último psicópata del juego. Cuando estés listo, salva la partida en el cuarto de baño, y dirígete al túnel de mantenimiento. Sea la opción que sea la que sigas para llegar al túnel, hazte con un vehículo para moverte por el túnel, y sigue la flecha hasta que llegues a una habitación con una gran puerta doble de metal. Al cruzarla llegas a la planta de procesamiento de carne, donde te esperan Carlito y su secuestrador, Larry Chiang.

Psicópata: Larry Chiang
El mazo es la mejor arma contra el carnicero. Ponte frente a él y lanza un par de ataques directos. Después apártate, y esquiva cualquier ataque que te lance. Si te alejas demasiado puede lanzarte carne, o incluso cuchillos. Pulsando dos veces el stick izquierdo a un lado te ayudará a evitar de forma eficaz sus ataques. Por la zona hay comida, si se te acaban los zumos que llevabas, y desde la distancia puedes usar un arma de fuego como la escopeta, aunque la mejor opción sigue siendo acercarse cuando no hay peligro y golpearle con el mazo. Si Larry llega a agarrarte te colgará de un gancho, y puede llegar a hacerte mucho daño. Mueve con rapidez el stick izquierdo para soltarte. Tras vencerle conocerás el destino final de Carlito, y habrás concluido el Caso 8, quedando sólo una cosa por hacer para completar la lista.

LOS HECHOS

Deberás acudir al escondite de Carlito cuando Isabella te lo pida, lo cuál dará paso a una nueva cinemática. Con esto quedan cerrados todos los Casos del juego, y te quedan doce horas de espera hasta que llegue el helicóptero a recogerte.

HORAS FINALES

No quedan misiones que hacer, tan sólo esperar al helicóptero en un centro comercial infestado de zombis y soldados de las fuerzas especiales. Es un buen momento para ganar puntos de experiencia y desbloquear algunos logros, teniendo en cuenta dos cosas: poco antes de las 10:00 AM hay que encontrarse con Isabella en el escondite de Carlito, y hablar con ella. Posteriormente dirígete al Helipuerto, y espera a que lleguen las 12:00 PM subido en la pista de aterrizaje. El juego en realidad no acabará ahí, así que intenta llegar con zumos de naranja, y buenas armas que conservarás en el Modo Prórroga tras los créditos.

MODO PRÓRROGA

Tras finalizar todos los casos con éxito y acudir a la cita con el helicóptero, se desbloquea el Modo prórroga, que nos conduce al verdadero final del juego. Tras la cinemática que te informa de la nueva situación de Frank, te encuentras en el escondite de Carlito en North Plaza, e Isabella te da una lista de ocho elementos que deberás buscar y entregarle. Asegúrate de que conoces de memoria la forma de volver a este escondite, ya que deberás volver varias veces sin ayuda de ninguna flecha. Obtener los objetos por el orden en el que aparecen en el menú supondría dar más vueltas de las deseables, por lo que sigue el siguiente orden: Botiquín (North Plaza), Lupa (Wonderland Plaza), y Batidora (Food Court). Vuelve a Wonderland Plaza y utiliza el atajo a Paradise Plaza. Sigue: Spray Frío (Paradise Plaza), Solución de revelado (Paradise Plaza), Frasco de Perfume (Entrance Plaza), Hornillo (Entrance Plaza), Filtros de café (Sala de Seguridad, utilizando la entrada de Entrance Plaza, ahora desbloqueada, en lugar de la habitual entrada a través del almacén). El propio menú de misiones (el del reloj) te da el nombre de la tienda en que encontrarás cada cosa, y la flecha guía indica la dirección a seguir, basta con acordarse de seleccionar cada cosa en el orden dado, seguir la flecha, y consultar el mapa en caso de duda. Los únicos enemigos que encontrarás son las fuerzas especiales y sus centinelas voladores. La katana es la mejor opción contra los soldados, un arma de fuego destruirá sin problemas los centinelas, y si necesitas comida puedes conseguirla en Food Court, o en Colombian Roastmasters de Paradise Plaza. La motosierra del payaso en la atracción de Wonderland Plaza es una muy buena opción. Cuando tengas todo lo de la lista, vuelve al escondite de Carlito y habla con Isabella. El siguiente encargo es conseguir un generador eléctrico. Basta con salir a Leisure Park y dirigirse a la torre del reloj. Tras la cinemática, busca en el lado opuesto de la torre, y encontrarás el generador sin problemas. Vuelve con Isabella, que te encargará una nueva misión: encontrar diez reinas y llevárselas. No olvides salvar la partida en la alfombra del escondite de Carlito antes de salir. El centro comercial vuelve a estar plagado de zombis. Debes buscar a los zombis que se comportan de forma distinta a sus compañeros: están absortos, mirando al techo, y agitando los brazos sobre su cabeza. Al matarlos sueltan una reina, que debes capturar pulsando B. Los soldados de fuerzas especiales siguen combatiendo a los zombis, y te atacarán si te ven. Puede ser que los propios soldados hayan matado a un zombi con una reina, por lo que es conveniente que estés atento por si escuchas el sonido que estas producen al pasar cerca, para atraparla. Obviamente no puedes llevar las diez en un solo viaje. La mejor opción es llevar suficientes armas e items de salud, y dejar el resto para reinas.



superguías

Una estrategia bastante segura y relativamente rápida es hacer tres viajes con tres reinas, y un último con cuatro (o tres, si conservabas una reina antes de iniciar el Modo Prórroga). Tras llevarle las diez reinas a Isabella, estarás listo para huir del centro comercial. En este último tramo conviene llevar algún ítem de salud, y katanas, o motosierras del payaso. En la última parte de esta misión deberás cruzar la cueva oculta bajo la torre del reloj. En realidad casi no hay que combatir con los zombis, ya que Isabella ha preparado un "perfume" que los repele. Basta con coger a Isabella de la mano, y caminar entre los zombis. Cuando llegues a una verja cerrada, busca una trampilla en la pared y ábrela. Isabella pasará al otro lado y abrirá la verja grande desde el otro lado mientras tú combates a los zombis que te ataquen. No deberían darte demasiados problemas. Sigue el recorrido de la misma forma, evitando zombis y sin soltar a Isabella, y repitiendo lo de la verja cuando te encuentres con otra cerrada. Llegado cierto punto podrás salvar la partida. A partir de aquí deberás llevar a caballito a Isabella. Dirigiéndote a la verja grande que hay frente a ti, sigue el pasillo de la izquierda, y sube las escaleras que allí hay, en la pared que queda a tu derecha. Suelta a Isabella y activa el interruptor que hay en la pared. Eso abrirá la verja y permitirá que los zombis entren en la zona con soldados, distrayéndolos para que tú, de nuevo con Isabella en la espalda, llegues hasta un jeep que hay aparcado, y que dará paso al último tramo del juego.

TANQUE XM3

No te dejes intimidar, es un enemigo fácil de vencer. A ambos lados de la parte frontal del tanque hay unas luces verdes, y es ahí donde debes disparar con la ametralladora del jeep hasta acabar con su barra de energía. El tanque utiliza un sensor láser para fijar el blanco del cañón, su único ataque realmente preocupante. Dicho sensor surge de su lado izquierdo. Cuando salga, dispárale, y volverá a ocultarse. Repítelo todas las veces que salga. También lanza multitud de los mismos centinelas aéreos que había en el centro comercial, y más adelante grupos de cuatro misiles, pero ambos ataques pueden destruirse sin dificultad. Una vez destruyas el tanque, sólo quedará un enemigo por eliminar.



BROCK

Brock sale del inservible tanque, y deberás enfrentarte a él a mano limpia, y sin ítems de salud. Vencerle es relativamente sencillo, aunque puede ser frustrante en los primeros intentos: no te quedes en la torre del cañón, sino en la parte inmediatamente inferior, el cuerpo del tanque. Cuando Brock baje a buscarte, inmediatamente ataca con salto+patada interceptándolo en el aire. Cuando te veas forzado a subir a la torre del cañón, utiliza el Ataque Tornado (mantén apretado el stick izquierdo y pulsa X), y vuelve a bajar cuando estés fuera del alcance de Brock para seguir con la primera estrategia. Si Brock te agarra, puedes liberarte moviendo rápidamente el stick izquierdo de lado a lado, y si te caes del tanque, la mejor opción es caminar sobre los zombis (salta hacia un zombi, y después aprieta repetidamente X mientras te mueves en la dirección deseada). Una vez venzas a Brock, el juego habrá terminado y tendrás acceso al auténtico final del juego, y al ansiado Modo Infinito.

NOTICIAS GRUPO ZETA

María Moro, nueva Directora de Marketing de Revistas

María Moro se ha incorporado a Grupo Zeta como nueva directora de Marketing de Revistas. Licenciada en Ciencias Económicas por la Universidad Autónoma de Madrid y Máster en Dirección de Marketing, comenzó su trayectoria profesional en 1995 como directora de Marketing del Grupo Axel Springer, editora especializada en revistas de decoración con las cabeceras Nuevo Estilo y Micasa y propietaria de la editora de revistas de informática y videojuegos Hobby Press. Desde 2003, ha permanecido en el Grupo Edipresse como directora de Marketing del Grupo Semana, Edipresse Publiventas y Corporativo.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO CÓDIGO KND OPERATION: V.I.D.E.O.G.A.M.E.

Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Teresa Alonso (ALICANTE)
Miguel Amo Montes (BURGOS)
Desamparados Aliño Penadés (VALENCIA)
Luis Arellano Araujo (TOLEDO)
Daniel Mora Fernández (BARCELONA)
Guillermo Portillo García (CÁDIZ)
Mª Rosa Vela Hernández (MADRID)
Daniel Jiménez Palomino (VIZCAYA)
Justo Morilla Fornas (BARCELONA)
José A. Pascual Mate (GUIPÚZCOA)
Pedro J. García González (ÁLAVA)
Mª Lourdes Benítez Cros (TARRAGONA)
M. Ángel Alfageme Claverí (MADRID)
Raquel García Socorro (Las Palmas de G.C.)
Carlos J. Gutiérrez Viñuela (OVIEDO)
Mª Begoña Abalde Martínez (PONTEVEDRA)
Fco. Javier Tobías Falguera (LAS PALMAS)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Emilio Verdú Cuenca (VALENCIA)
Antoni Formatger del Fresno (GERONA)
Noemi Arego Sotomayor (VIZCAYA)
Alberto Orga Blanque (ZARAGOZA)
Francisco Gracia Pavón (CÁDIZ)
Eduardo Ardisoni García (MADRID)

CONCURSO NINTENDO DS

Cristina Arias González (ASTURIAS)
Alfonso Sánchez-Ocaño Zamorano (MADRID)
Carolina Montañana Moncho (VALENCIA)
Eduardo Peña Martínez (BARCELONA)
Javier Carlos López-Ayllón (VALENCIA)

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL

Coste del mensaje 1,2 € + IVA

FONDOS

Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: FONDO ANGELITA

Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía ALTA ZETACHICO al 7733. Compatible con móviles multimedia.

TOP / NUEVOS


angelita


besito1


perrotriste


relajado

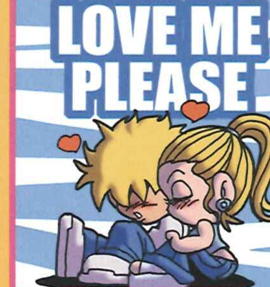
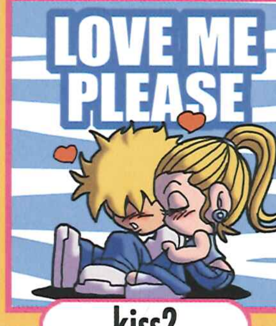

gatillos


duendecilla


hada


angelical1

enfrentados

kiss2


angelitos


badgirl


vacaloca


besito


cavernicola

presa


colgao

asturias

diablilla


duendecillo


dragon32


agentes

gusanillo


brujita4


hada3

hisexy

hadita16


gatin2


vacaamor



soypija1

soymala1




perrito3


quiero

isla4

Requiere 2 sms

TOP

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: POLITONO DECIR

Requieren 2 sms. ▶ Sonitono disponible (sonido real)

Movilisto advierte que los tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.

NACIONAL

1	Quien Me Iba A Decir	▶decir
2	Kill Bill (Silbido)	▶killbill
3	Conteo	▶conteo
4	Farándula	farandula
5	Viajar Contigo	viajar
6	Aire Ke Respiro (Por Eso Te Canto)	▶respiro

INTERNACIONAL

1	London Bridge	bridge
2	World Hold On	▶hold
3	Hip's Don't Lie	▶hips
4	Te Busqué	▶tebusque
5	Rakata	▶rakata
6	Deja Vu	dejavu

ÉXITOS

canción	código
Labios Compartidos	▶labios
A Camarón	acamaron
Summerlove	▶summerlove
Puede Ser	▶puedeser
Besos	▶besos
Rebelde	▶rebelde
No Te Vistas Que No Vas	▶vistas
Yo Soy Tu Gatita	▶gatita
Angelito Vuela	▶angelito
Gangs Of London	gangs
Te Entiendo (Los hombres de...)	▶teentiendo
Dulce Locura (El coche rojo)	▶locura
Pa' Mi Guerrera	▶guerrera
Hips Don't Lie (En Español)	▶caderas
Estás Hecha Para Mí	hecha
Ella Y Yo	▶ellayyo
Batuka	▶batuka
Amores Dormidos	▶dormidos
Déjame Verte	▶verte

CINE Y TV

canción	código
La Muerte Tenía Un Precio	▶lamuerte
El Bueno, El Feo Y El Malo	▶bueno
24 (Serie TV)	serie24
El Último Mohicano	▶mohicano
BSO Volver	volver
CSI	▶csi
La Pantera Rosa	▶pantera
El Bar Coyote	▶coyote
Anatomía De Grey	anatomia
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	▶avivir
El Padrino	▶padrino
Misión Imposible	▶mision
Blade	▶vampiro
Nada que perder	▶perder
Titánic	▶titanic
Piratas Del Caribe	▶caribe
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	▶tefalta
Ghost	▶ghost
7 Vírgenes	▶virgenes

ANIMACIONES

Envía ANIMACION seguido del código de la animación que quieras al 5575. Ej: ANIMACION AMADOS



amorcito · tuneado · amados · bebe · besazo · duendecilla

Requiere 2 sms

FONDONOMBRES

Envía FONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575. Ej: FONDO SOYPIJA CRISTINA



corazon · diablilla · hadabebe · hada · hada11 · pegata · soypija

Requiere 2 sms

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía CONFIGURAR al 5575.

Requiere 2 sms

JUEGOS

Envía JUEGO seguido del código del que más te guste al 5575

Ej: JUEGO LIGOTEO





ligoteo



LOS + ADICTIVOS



ahorcado · millonario



master · corsarios · kakuro



cupido · muro · ositos

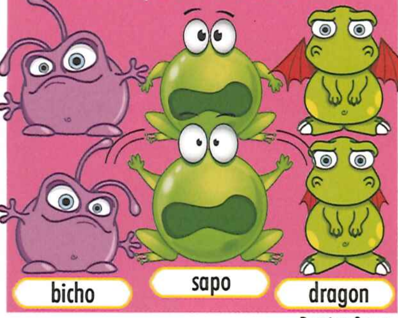
larry · bandicoot · comecocos

Requieren 3 sms excepto larry, ositos, cupido, millonario, bandicoot y ligoteo que requieren 4 sms.

celador

EMOTICONOS

Envía ANIMACION seguido de la que quieras al 5575. Ej: ANIMACION DRAGON


bicho · sapo · dragon

Requiere 2 sms

POEMA

Envía POEMA seguido de la categoría que quieras al 5575. Ej: POEMA AMOR



Para declararte, para pedir perdón, para demostrar tu amistad...

Categorías: AMOR, PERDON, AMISTAD, MAGICO

Requiere 1 sms

Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA. MÓVILES COMPATIBLES ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (1sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej: FONDO TORO 612345678. ¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL?... ¿ Con logo o Sin logo ? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía ANULAR al 5575 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Para cancelar una o todas tus suscripciones envía BAJA al 7733.

Atención al cliente 902167777

TE57593

El más grande ha llegado. MotoGP sólo para PSP.

La ciudad se te va a quedar pequeña porque el más grande ha llegado para tomar sus calles. Todo el realismo que te puedas imaginar y más. Y todo, en la palma de tu mano. **MotoGP para PSP. Más grande que nunca.**



yourpsp.com

3+

25 OCTUBRE 2006

BANDAI NAMCO Games

namco

motogp